MAGAZINE
KAPPA
9
MARZO 1993
LIRE 4.500
3x3 OCCHI
Compiler
GUN SMITH CATS
Oh mia Dea!
KODANSHA
ALL'INTERNO
ANIME
EDIZIONI
STAR COMICS

Pubblicazione mensile - Anno II
NUMERO 9 - MARZO 1993

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Direttore Responsabile:
Giovanni Bovini
Direttore Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto editoriale, grafico e supervisione:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Coordinamento redazionale:
Cinzia Broccatelli
Vania Catana
Sergio Cavallerin
Maria Gloria Tommasini
Corrispondenza con il Giappone:
Rie Zushi
Traduzioni:
Rie Zushi (Manga)
Andrea Baricordi (Romanzo)
Lettering:
Sabrina Daviddi
Adattamento grafico:
Mauro Daviddi (3x3 Occhi, Compiler, Gun Smith Cats)
Andrea Pietroni (Oh mia Dea!)

Hanno collaborato:
Cedric Littardi, Federico Memola, Michele Romagnoli, Franco Saudelli, Simona Stanzani, Rie Zushi

Supervisione tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Via di Vallingegno, 2/a - Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. s.r.l. - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI

• **3x3 Occhi** - Un orrendo essere in grado di piegare chiunque alla propria volontà è sulle tracce di **Pai**: il suo obiettivo consiste nel bere il sangue della triclope per diventare immortale. Per errore scambia Natsuko, compagna di classe di **Yakumo**, per la sua preda, e la vampirizza. La ragazzina inizia a comportarsi in modo strano, e ben presto si scopre che il mostro l'ha impossessata per rapire indisturbato **Pai**. **Yakumo** sfida apertamente il suo avversario e, puntando sull'astuzia e sul sacrificio personale, riesce a distruggerlo. Tutto sembra essere finito, ma...

• **Oh, mia Dea!** - **Keiichi** telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso e gli appare la divinità **Belldandy**: lo studente, convinto che si tratti da uno scherzo, chiede alla dea ri restare sempre con lui. Legati così da un vincolo indissolubile, i due trovano alloggio presso un tempio buddista e **Belldandy** si 'iscrive' magicamente all'università di **Keiichi**, conquistando subito l'ammirazione di tutti. Solo il professor Osawa, che cerca di scoprire come la dea si sia intrufolata a scuola, e la affascinante Sayoko Mishima, che si frappone fra **Belldandy** e **Keiichi** per non perdere il titolo di "Miss Università", non vedono di buon occhio la nuova arrivata. L'arrivo di Megumi, sorella di **Keiichi** porta nuovo scompiglio nella vita della coppietta, permettendo al potere della forza costrittiva di continuare a fare danni... sempre maggiori!

• **Dirty Pair**- Risolto disastrosamente - come è nella loro natura - il caso delle Industrie Pesanti Gravas di Dangle, **Yuri** e **Kei** ci salutano con un epilogo... degno di loro.

• **Gun Smith Cats** - Chicago, Illinois. La bottega chiamata **Gun Smith Cat** è ben più di un'armeria gestita da due graziose ragazze. La padrona, infatti, per arrotondare l'incasso mensile opera anche come cacciatrice di taglie ed è una vera fanatica di armi da fuoco, tanto da riconoscere un'arma dal suo odore caratteristico. Il suo nome è **Rally Vincent**, mentre quello della sua giovanissima aiutante è **Minnie May**. Quest'ultima coltiva una vera e propria passione per esplosivi e bombe, e il suo più grande desiderio sarebbe quello di unirsi alla datrice di lavoro nelle missioni 'esterne' al negozio, ma **Rally** non vuole gente fra i piedi. E' la stessa **Minnie May** a dimostrare quanto possa essere preziosa la sua collaborazione in faccende di questo tipo, salvando l'amica in maniera... esplosiva. In fondo, era inevitabile che divenissero prima o poi soci in affari: si assomigliano tanto che, sia l'una che l'altra, si eccitano mentre usano armi ed esplosivi! E così, il *Cat* diventa *Cats*...

• **Compiler**- E ora tocca a **Compiler**. Come direbbe una nota pop-star italo-americana, «Siete già pronti? Siete già caldi? *Ànchio!*». Ebbene, eccoci qua a presentarvi la più recente pazzia di Kia Asamiya, noto in patria e all'estero per *Silent Möbius* e *Dark Angel*... e ultimamente per questa *mattata* editoriale che potete leggere da pagina 3. Un Kia Asamiya diverso dal solito, che realizza questo fumetto «dopo un'intera notte di lavoro, completamente fuori di testa, totalmente distaccato dagli argomenti seriosi degli altri manga, e senza rifletterci sopra più di tanto... Si vede, no?», come dice lui. Solo un appunto: prima di decidere se è di vostro gradimento, leggetene qualche episodio, in quanto **Compiler** è molto frammentato a causa della brevità degli episodi. Fortunatamente è un fumetto abbastanza pazzoide da divertire anche se fra l'uno e l'altro deve passare un mese, e noi, che abbiamo già letto i prossimi, ci stiamo scompisciando dalle risate!

Kappaboys

KAPPA MAGAZINE
Numero nove
IN QUESTO NUMERO:

ANIME
rivista di animazione giapponese
numero nove
IN QUESTO NUMERO:

Boot Strap
"Menu. 1 Boot Strap"
da Compiler vol. 1 - 1991
Yakumo Fujii - V
"Fujii Yakumo - V"
da 3x3 Eyes vol. 2 - 1989
Sfida Nuda
"Hadaka de Shobu"
da Aa! Megamisama vol. 2 - 1990
Revolver Freak
"Revolver Freak"
da Gun Smith Cats vol. 1 - 1991

E' KAPPITATO PER CASO

Ci risiamo. Evidentemente non ci bastava l'inondazione di lettere pro e contro censura sulle pagine di **Kappa**, no! Evidentemente abbiamo uno spirito editorial-masochista, e non contenti abbiamo realizzato il numero 9 di questa rivista. Che c'è di strano? Che è risultato così quasi per caso, e ve lo possiamo giurare, nonostante la cosa non ci crei problemi neanche per un po'. Come vi abbiamo già detto, infatti, siamo contro le censure, anche se questo non significa che cerchiamo di riempire **Kappa** di scene *pepate*; è solo per questo che diciamo 'quasi per caso': *quasi* perché ovviamente sappiamo bene cosa contengono i fumetti che leggete qui (li abbiamo scelti in prima persona, no?), *per caso* dato che non potevamo prevedere che in questo numero convergessero una serie di episodi un po' più forti di alcuni altri. E capirete da soli cosa intendiamo.
Facciamo comunque un esperimento: ci è stato chiesto di avvertire nell'editoriale quando sarebbero apparse scene osée... Ebbene, ecco qua.
Se vi creano problemi scene di nudo o seminudo, saltate a pié pari le pagine 4, 5, 10, 18, 19, 21, 24, 26, 56, 57, 105. Se a scandalizzarvi sono invece le scene di sesso effettivo, dimenticatevi l'esistenza di pagina 94. Se invece considerate di cattivo gusto mischiare sesso e orrore, fate finta che le pagine 47, 48, 49 e 51 non siano mai esistite.
Se appartenete a tutte e quattro le categorie, sappiate che avete speso questo mese 4.500 lire per un **Kappa Magazine** di 128 pagine delle quali voi ne leggerete solo 112 (come se uno dei sedicesimi che lo compone si fosse volatilizzato), mentre, se oltre a ciò vi infastidiscono anche solo gli ammiccamenti, le scelte sono due: o riportate **Kappa Magazine** all'edicolante e con l'aggiunta di sole 500 lire vi fate consegnare **Hyperion** (che secondo noi è bellissima), o ve lo tenete in libreria senza nemmeno sfogliarlo, giusto per continuare la collezione.
Premesso che comunque per noi sarebbe una faticaccia stare ogni mese a scrivere una specie di librogioco antiscandalizzo, ci piacerebbe sapere il vostro giudizio in merito agli episodi che pubblichiamo in questo numero. Attenzione, ci interessa che commentiate le storie, e non che esprimiate il vostro parere sulla censura (quello l'abbiamo già capito!!). Vi lasciamo alla lettura, non prima, però, di riportare l'opinione di un grande del fumetto italiano. E se avesse ragione lui?

Kappa boys

«Il segreto della giovinezza è avere una mente porca.»
Andrea Pazienza

Graffi & Graffiti

A volte non ce ne accorgiamo, ma esistono molte parole magiche nella realtà di tutti i giorni. Una di queste, per esempio, è *C'era una volta*, capace di trasportarci in un mondo fantastico dove ancora oggi i ricordi prendono forma e sostanza. Diffidate di chi si considera 'troppo grande' per leggere o ascoltare una vecchia fiaba: troppo spesso si tratta di bambini sprecati o adulti mancati. Scoprite, invece, quanta saggezza sia nascosta nelle favole e nelle leggende popolari, e verificate voi stessi quanto divertente possa essere conoscere i racconti di paesi estranei al nostro.

Per il terzo mese consecutivo mi trovo a parlarvi di libri, e vi confesso che la cosa non mi dispiace affatto. In realtà, la definizione 'libro' non è delle più azzeccate, infatti **Fiabe giapponesi** non è né un romanzo, né un saggio sulle fiabe orientali, ma una raccolta di novelle della tradizione orale nipponica, tutte estremamente brevi, come del resto impone la loro stessa natura.

La cosa che più sorprende a una prima lettura è che le attinenze con la tradizione occidentale sono davvero tante (gli stessi giapponesi riscontrano nelle favole dei fratelli Grimm molti elementi in comune con le loro). Come ci spiega lo stesso Toshio Ozawa, curatore dell'intero volume, la cosa non è casuale, ma ci sono sempre stati scambi culturali tra l'Europa e il Giappone anche nell'ambito della novellistica popolare. Kunio Yanagida avviò i primi studi sul folclore giapponese, e già a partire dagli anni Trenta le fiabe furono considerate oggetto di studio e per questo trascritte e raccolte in corpose antologie. Con lo stesso principio viene ora realizzato questo Oscar Mondadori, che arricchisce di un nuovo titolo la collana *Fiabe e leggende di tutto il mondo*. L'opera si avvale di un'ottima traduzione (e soprattutto di un adattamento indispensabile per una maggiore fruizione), nonché di alcune precise note utili anche ai già 'iniziati'.

L'unico grande, spiacevole limite di questa raccolta è purtroppo anche ciò che le permette di esistere: il fatto di essere stampata, o se volete trascritta. E' evidente la volontà di mantenere vivi i legami con la tradizione orale, a cominciare da alcune differenze lessicali e sintattiche tra le moltissime persone che hanno dato il loro contributo al progetto raccontando a Ozawa caratteristiche leggende locali. Apprezzabile anche la scelta di lasciare nel testo alcune delle tante onomatopee del linguaggio giapponese (*kachikachi* indica il battito di due pietre, *pokura* scandisce il tempo delle remate, *kikopataton karanko karanko* è il suono ritmico e melodioso prodotto dal telaio...), ma tutto questo non basta e una volta terminata la lettura non si può fare a meno di constatare quanto le favole necessitino di un abile narratore: più il relatore è abile nel recitare la storia, più la storia stessa ci appare intensa e suggestiva. Data la brevità delle fiabe raccolte, poi, si tende a non assaporarle nemmeno e a immagazzinare quasi automaticamente quanto ci viene servito, rischiando un'inevitabile indigestione. L'ideale, probabilmente, è di regalarsi ogni sera una delle sessantasei storie, naturalmente poco prima di addormentarsi. Magari, iniziando proprio da quella dedicata al Kappa, folletto acquatico particolarmente caro a noi tutti, che qui riportiamo per intero.

Massimiliano De Giovanni

Ti do del fuoco, mio buon Kappa

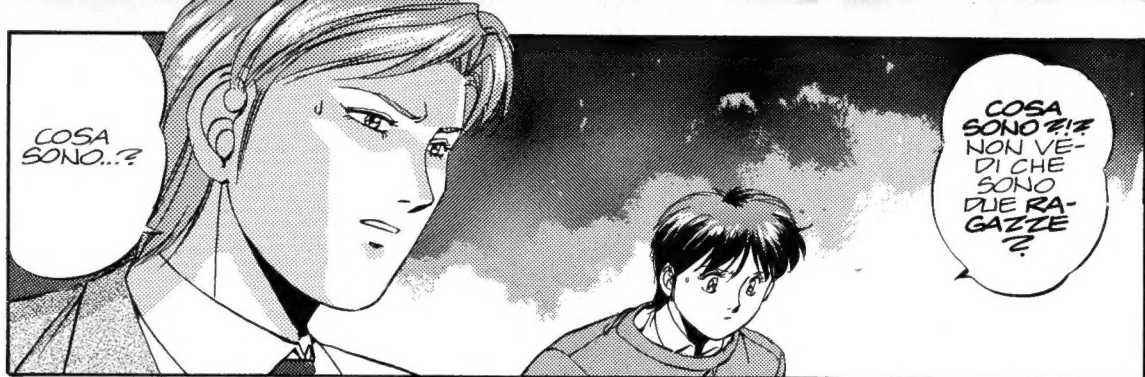
Tanto tanto tempo fa, in riva a un fiume viveva un vecchio uomo. «Mio buon vecchio, mio buon vecchio! Dammi del fuoco!» «In una giornata secca come questa non posso darti nessun fuoco» disse il vecchio. «Ah, va bene!» disse una voce melodiosa. L'uomo guardò e scorse un grazioso bimbetto. Il vecchio disse allora: «Ti do del fuoco, mio buon Kappa». Il bimbetto, però disse: «No, grazie! No, grazie!» e si immerse nell'acqua. Questo è tutto.

Signora Mieko Hirano

Toshio Ozawa
Fiabe e leggende di tutto il mondo: **Fiabe Giapponesi**
Oscar Mondadori, 256 pagine, lire 12.000

VRROOM
SENTI, NACHI... QUANDO PENSI CHE TORNERÀ NOSTRO PADRE?
CHISSÀ... HA DETTO CHE QUESTA VOLTA SAREBBE RIMASTO VIA PIÙ DEL SOLITO...
BOOM
SCREEEK
COS...
GOOORRRR
GUARDA, NACHI! È LÀ...
MA CHE...?!?
NO... FORSE UN UFO...
CHE SIA STATO UN METEORITE?
SSSSYAH

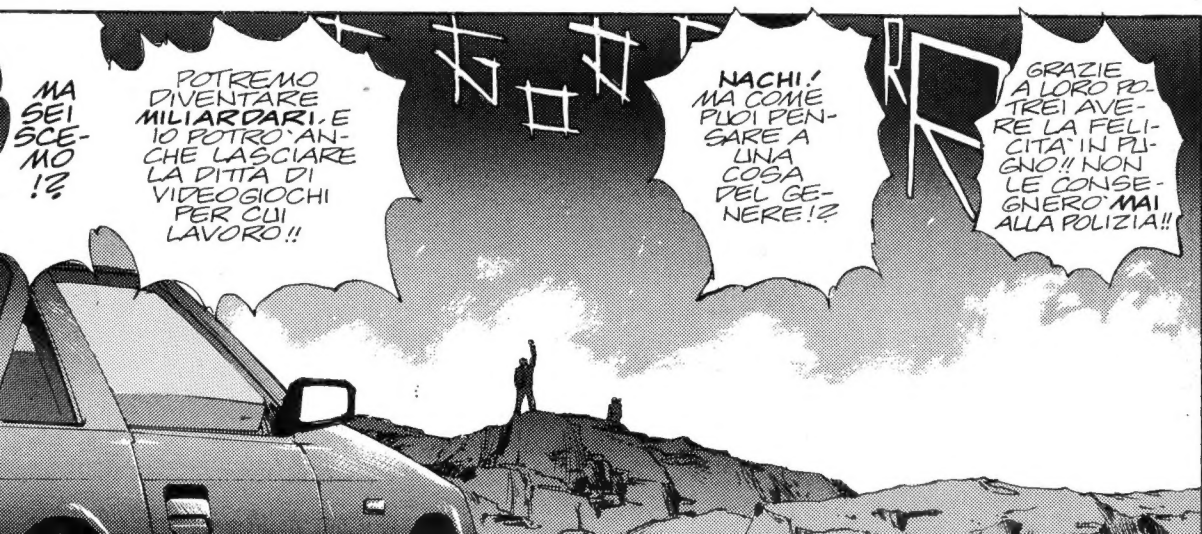
MENU.1
ブート・ストラップ
[BOOT STRAP]
CO... COSA... !?

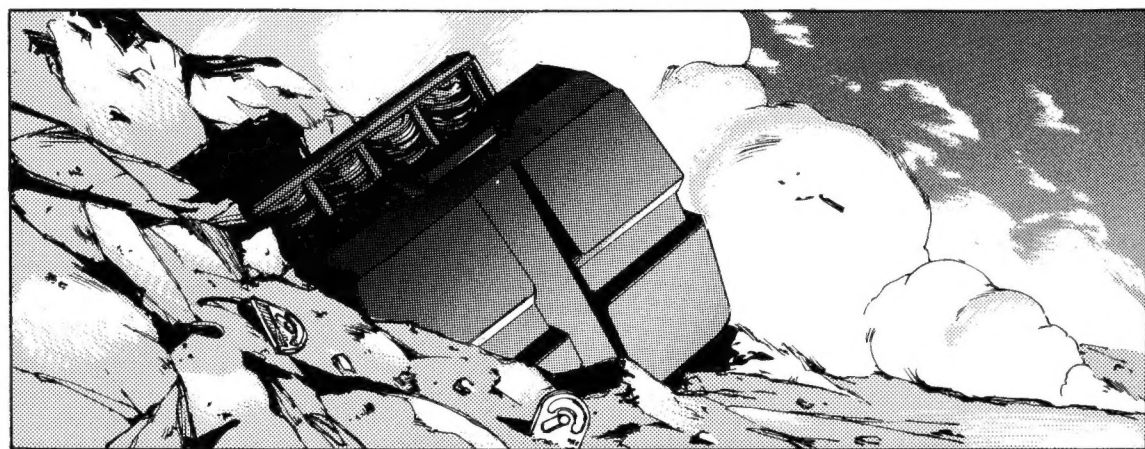
MENU.1
ブート・ストラップ
[BOOT STRAP]

CO... COSA... !?

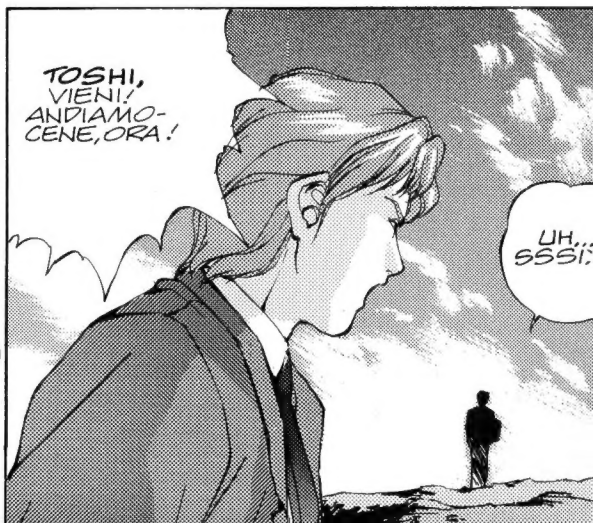
COSA SONO..?
COSA SONO?!? NON VEDI CHE SONO DUE RAGAZZE?

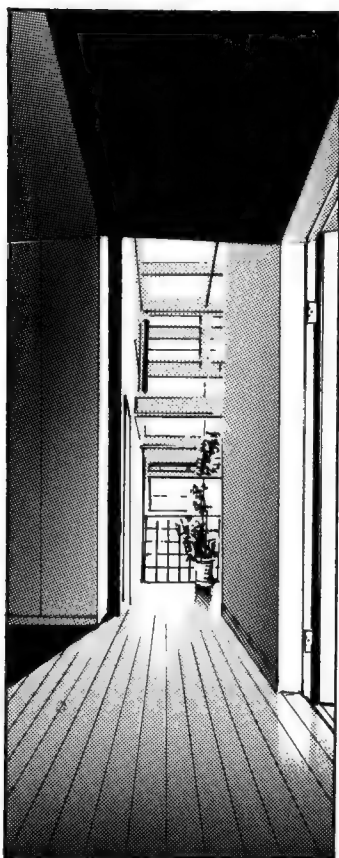
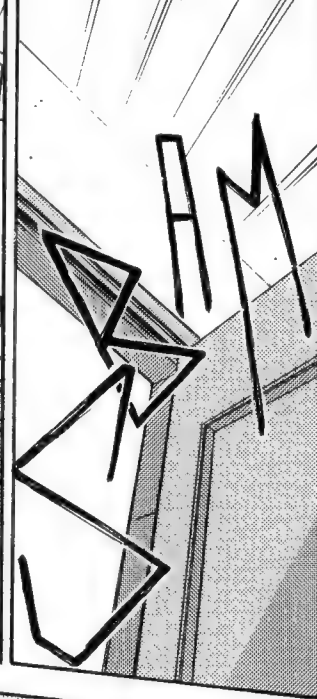
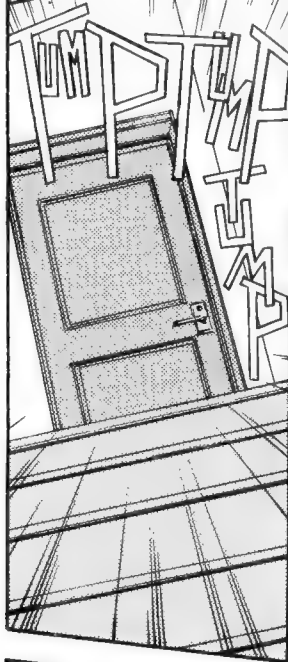
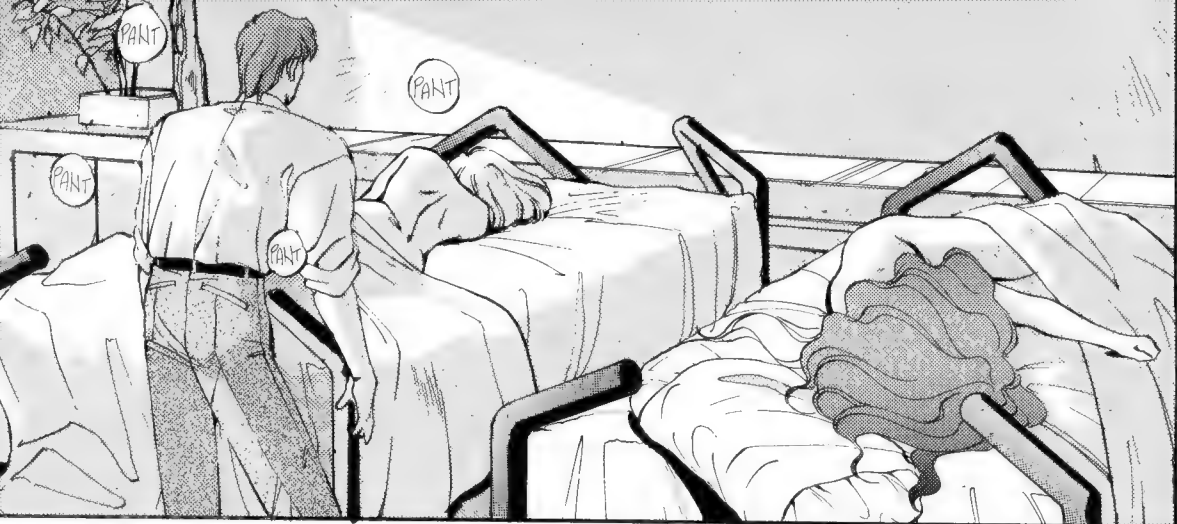
SCUSA, RAGIONA UN ATTIMO! LE DONNE CADONO DAL CIELO, DI SOLITO?
NNO... MA ALLORA...

...QUESTE DUE SONO...

COMUNQUE SIA, LE PORTEREMO A CASA!!
TUMP
LE PORTEREMO... DOVE?!? E COSA VORRESTI FARE, DOPO AVERLE PORTATE A CASA? DOVREMMO DENUNCIARE SUBITO IL FATTO ALLA POLIZIA!

MA SEI SCEMO!?
POTREMO DIVENTARE MILIARDARI, E IO POTRÒ ANCHE LASCIARE LA DITTA DI VIDEOGIOCHI PER CUI LAVORO!!
NACHI! MA COME PUOI PENSARE A UNA COSA DEL GENERE!?
GRAZIE A LORO POTREI AVERE LA FELICITÀ IN PUGNO!! NON LE CONSEGNERÒ MAI ALLA POLIZIA!!

AAAH!
MI SENTO PROPRIO IN GRAN FORMA!!
UH?

SEMBRA UN DISCHETTO PER COMPUTER...

E QUESTO COS'E`?
?
?

TOSHI, VIENI! ANDIAMOCENE, ORA!
UH... SSSI!

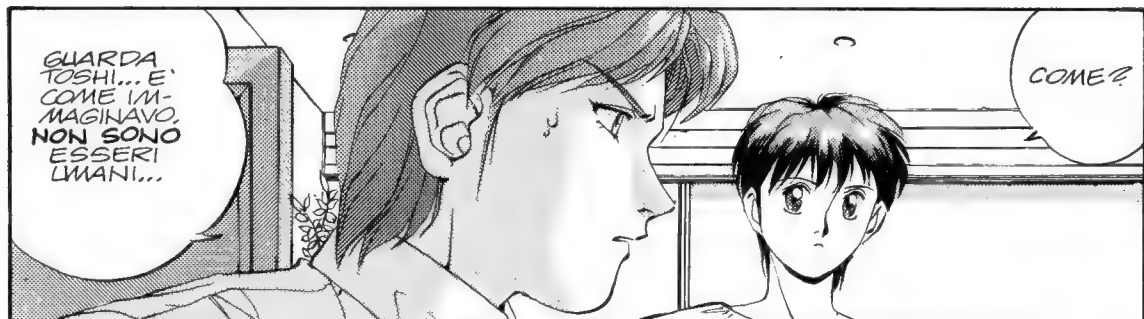
BUONGIORNO, NACHI!
AAH-UUUHN!
COSA?
...ANCORA A LETTO...
MMH... DOVE SONO QUELLE DUE?
SWASSH..
E IO CHE SPERAVO CHE LA MIA SOLITA VITA SAREBBE CAMBIATA DA OGGI!
E'ASSURDO! NON E' SUCCESSO ANCORA NIENTE? NON SI SONO NEMMENO MOSSE?

TUMP TUMP TUMP TUMP
BAM
BUSS
HUFF...
PANT
PANT
PANT
PORCA MISE-RIA...
NON E' POSSIBILE... STANNO AN-CORA DOR-MENDO...!
MALEDI-ZIONE...
FORZA, ALZATEVI!!
SAPRETE FARE QUALCHE COSA, NO!?
BA BASH

G-GIÀ... SONO NORMALISSIMI... ESSERI UMANI...

GULP

MAH! CI SARÀ PURE UN **MOTIVO** PER CUI SONO CADUTE DAL CIELO COMPLETAMENTE **NUDE!**

MMH?

UH?

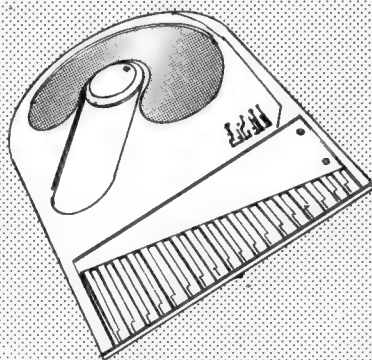
EH?

IN TESTA... HANNO DEI FORI... QUESTE DONNE HANNO PIU' FESSURE DEL **NORMALE**!

A COSA SERVIRANNO MAI...? NON DOVRANNO MICA INSERIRCI QUALCHE SCHEDA...

SCHEDA...!?

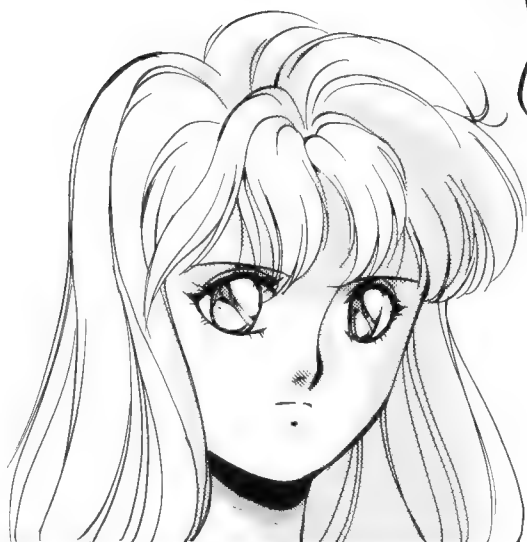
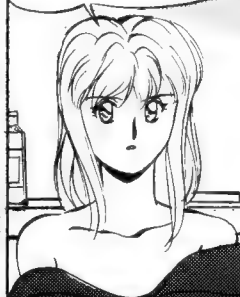
NON POTREBBERO ESSERE PREDISPOSTE PER **QUESTO**?

COS'È?

L'HO TROVATO IERI SERA CON UNA VALIGETTA...

CHE SIA UN DISCHETTO? SEMBRA UN PETTINE...

QUELLA VALIGETTA È PIENA ZEPPA DI AFFARI COME QUESTO...

APPARTENGONO A LORO, SENZA DUBBIO!

QUELLA VALIGETTA...
...È TUTTA INTERA?
NON HA SUBITO DANNI VERO?

E' ROBA NOSTRA...
...E' MOLTO IMPORTANTE...
VOGLIAMO CHE CE LA RESTITUIATE SUBITO...
MA...MA CHE LINGUA SARA'? NON E' INGLESE, VERO NACHI?
E COME SE NON BASTASSE... SONO STRANIERE... E' UN BEL GUAIO...
.SI SONO ALZATE...
HAI SENTITO? DICE CHE SIAMO IN GIAPPONE!
N...NACHI ...NON CAPISCONO IL GIAPPONESE...
DA DOVE VENITE?
EHM...IO MI CHIAMO NACHI GARASHI E QUESTO E' MIO FRATELLO MINORE TOSHI.
HIC
HIC

TUTTO L'OCCORRENTE È NELLA VALIGETTA! NON HAI ANCORA CAPITO?!
UH...

DATECI IMMEDIATAMENTE LA VALIGETTA, ALTRIMENTI...
CHE... CHE COSA VUOLE?! CHISSÀ CHE STA DICENDO!?

E... EHI, TOSHI!! DOVE STAI ANDANDO!?
TAP
ASPETTA, TOSHI!!

...ASCOLTI SIGNORINA... PARLIAMO CON UN PO' PIU' DI CALMA!

...
UFF
UFF...
TSK... E PENSARE CHE SONO STATO IO A RACCOGLIERLE DALLA STRADA...

ALTRO CHE FELICITA' ...COSI' AVRO' SOLO DEI GUAI!

RIDATECI QUELLA VALIGETTA. ALTRIMENTI NON POTREMO MAI CAPIRCI!

MALEDIZIONE...
SIAMO O NON SIAMO IN GIAPPONE?! QUELLE STRANIERE SONO PROPRIO INSOPPORTABILI! PERCHE' NON PARLANO IL GIAPPONESE?!?...

COSA...?!

17
Kappa

AAAAH!
U... UN... FULMINE?
MA OGGI NON DOVEVA ESSERE BEL TEMPO...?
SHUUUU
SEI STATA TU?
RIDATECI LA VALIGETTA, ALTRIMENTI
QUESTA CASA
SPARIRÀ DALLA FACCIA
DELLA TERRA!
MA INSOMMA, LO VOLETE CAPIRE O NO CHE NON CAPISCO COSA DI...
CHAK
AVETE BISOGNO DI QUESTA, VERO?

LA VALIGETTA!!
E' QUASI INTATTA!
VOLE-VANO QUESTA, NACHI!
AH-HA...
E' QUE-STA?
MENO MALE! SENZA QUESTA, NOI...
AH...
FLUSH

AVANTI, DAMMELA!

EH EH EH

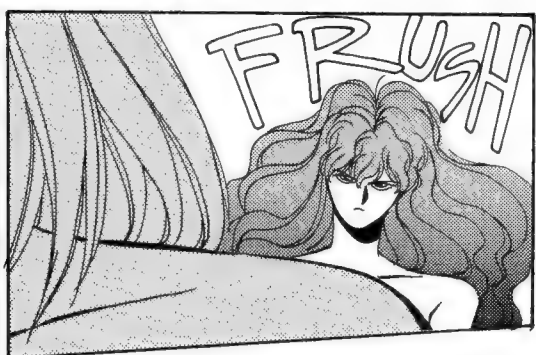
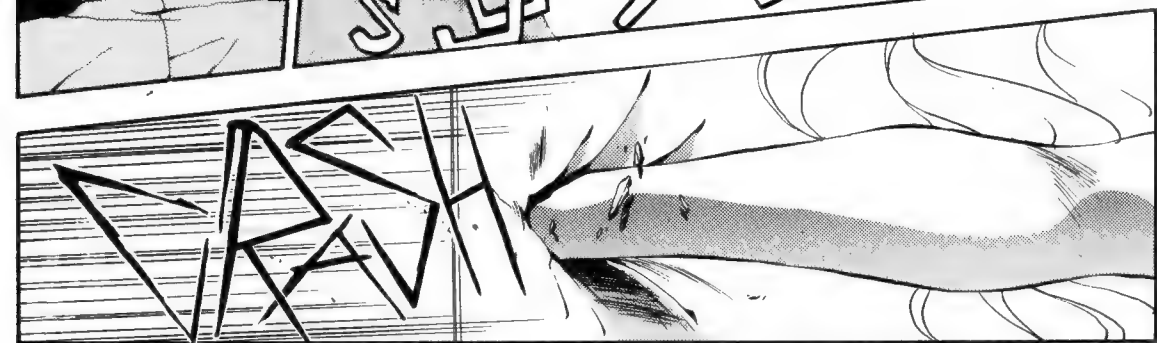
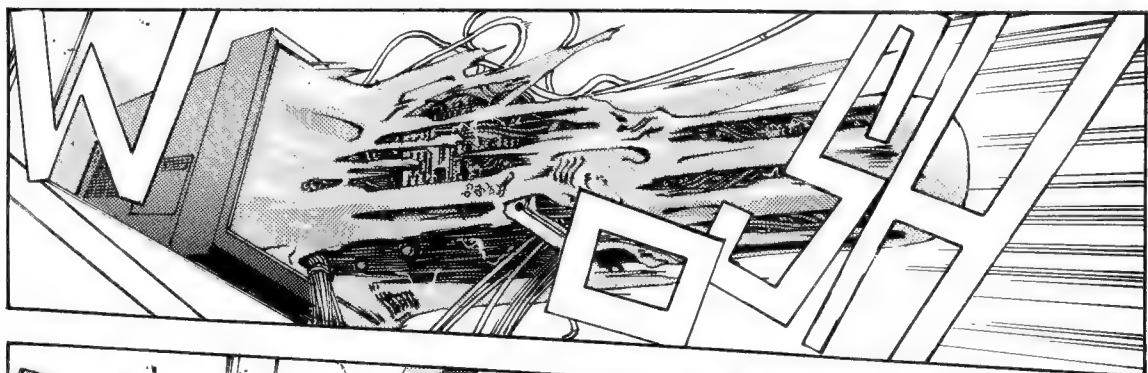
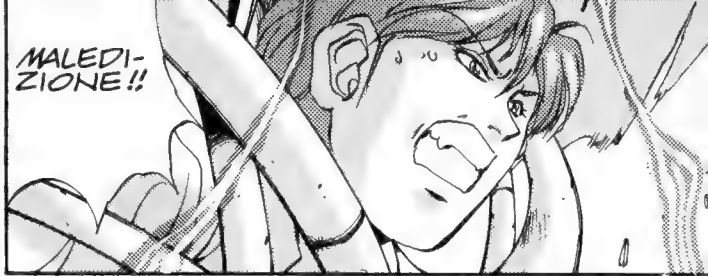
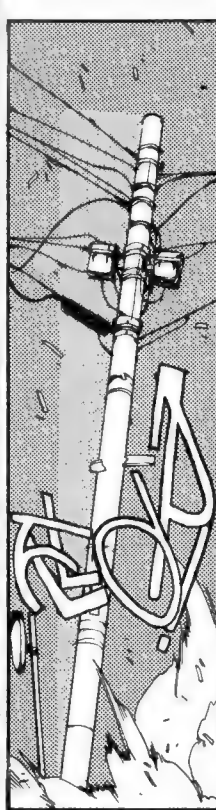
FRUSH

SE VOLETE QUESTA DOVETE **UBBIDIRMI**...

NON CAPISCO BENE, MA... SE **NON** TE LA DO?

!!

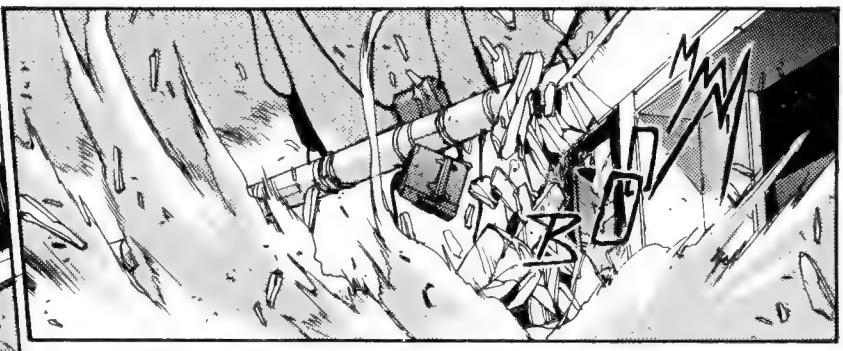
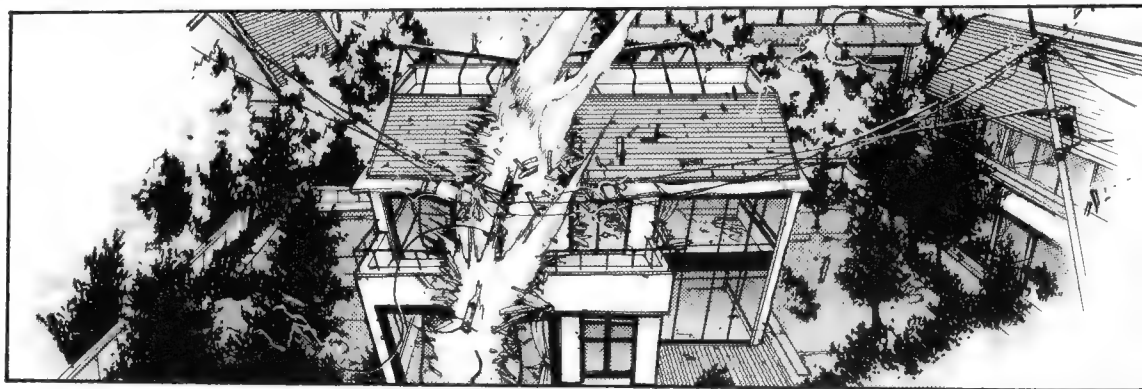
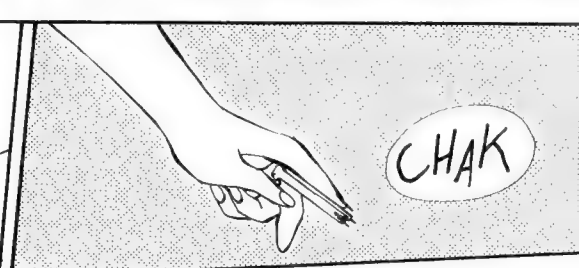
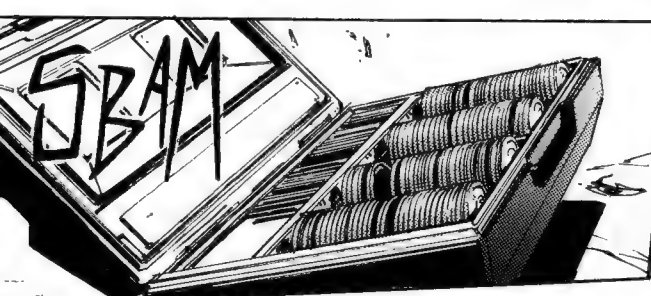
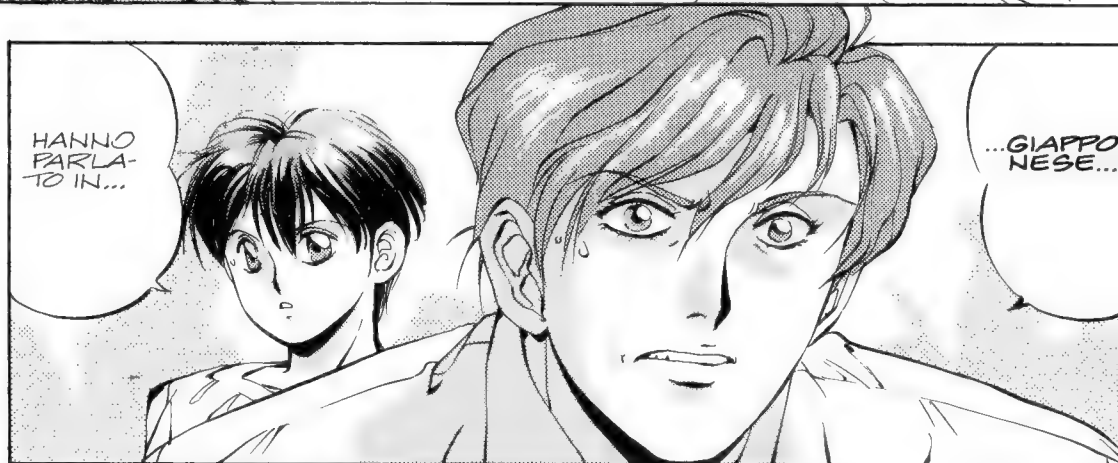
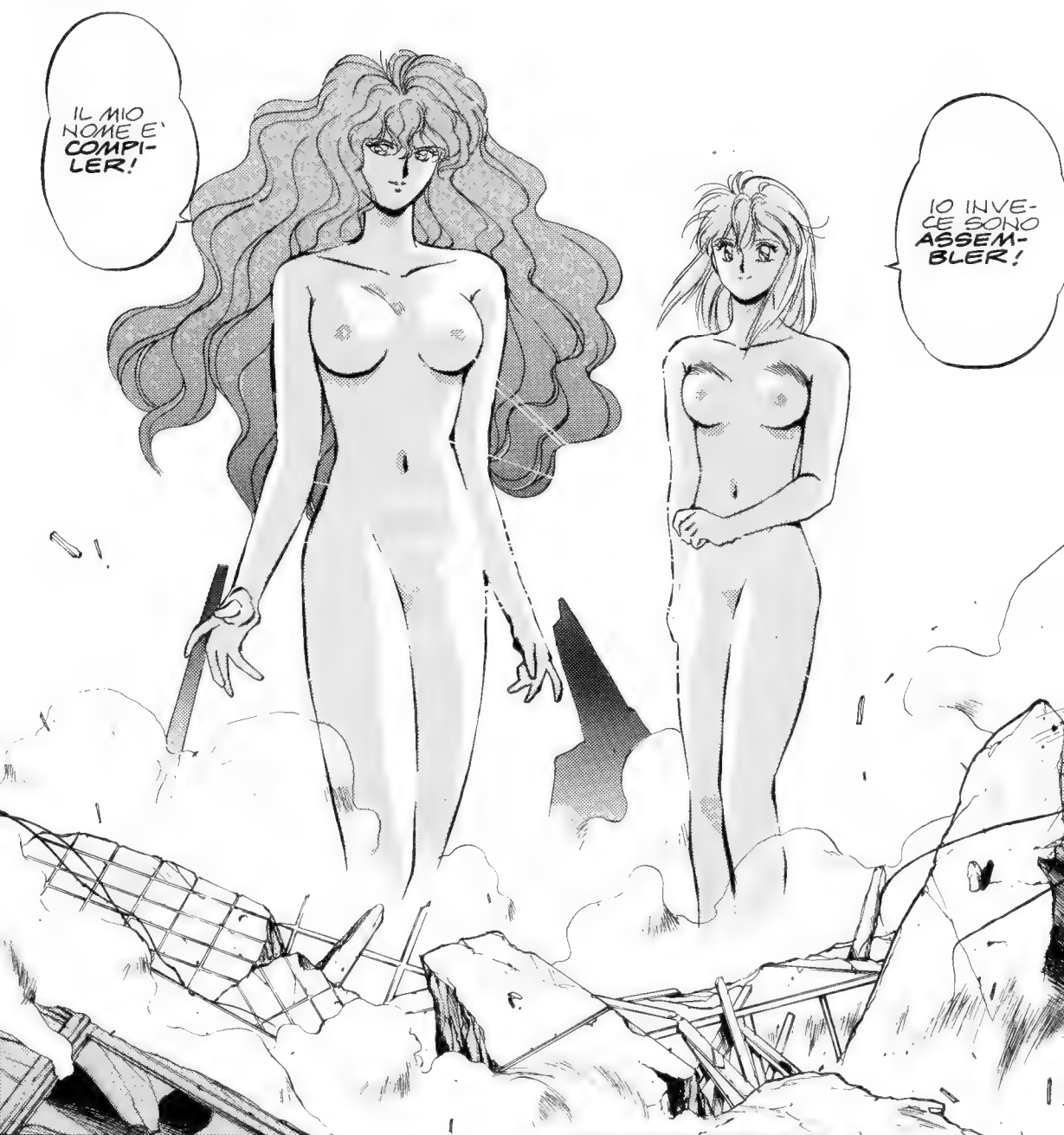
SPAZZUMM
CO...
SBBAAAH
CRASH
HA... PIANTATO... IL PUGNO... NELLA PARETE...
UH?
GUBASH

I CAVI !!
STA' ZITTO !!
CONSEGNALE QUELLA VALIGETTA !!
NACHI!!
UAARGH!
ZWASH

MALEDIZIONE!!
DUMP
NACHI!
BASTARDA! SE CONTINUI COSÌ, OLTRE A ME DISTRUGGERAI PURE LA TUA CARA VALIGETTA!!
RASH
RASH

SONO STATO IO A SBAGLIA-RE, SMET-TILA !!
OOHH!
AAAAH ! ASPETTA !! E' COLPA MIA !!

SBAM
CHAK
MA... VOI... CHI DIA-VOLO...
...SIE-TE?

CHAK
CHAK

IL MIO NOME E' COMPILER!
IO INVECE SONO ASSEMBLER!
HANNO PARLATO IN...
...GIAPPONESE...
MENU 1 - BOOT STRAP - FINE

Dirty Pair

di Haruka Takachiho

Fammi un Dirty Special

Illustrazioni di Franco Saudelli

"Un'altra! Portami un'altra *bim soda*!"
Colpii con violenza il bancone con il bicchiere vuoto, che si lasciò sfuggire un breve e acuto lamento di protesta. Dannazione! Non si era rotto! Cos'è, vuoi fare il duro?
"Kei, piantala di prendertela con quel bicchiere." disse Yuri. Era seduta su uno sgabello alla mia destra. La Signorina Smorfiosetta aveva impiegato la bellezza di tre ore per sorseggiare un unico scotch e acqua. Praticamente il mio opposto. Io avevo appena finito di scolarmi la quarta bottiglia di *bim*. Una bella differenza. Lei non era ubriaca neanche un po'. Baggianate! Solo gli imbecilli vanno al bar e non si ubriacano!
"Ma non ti pesa proprio? Non sei depressa neanche un po'? Non ti fa arrabbiare? Non sei sconvolta dal furore?" Le puntai un dito addosso e la punzonai sottolineando ogni sillaba. Lei alzò gli occhi al cielo, continuando a tenere il bicchiere in mano.
"Oh, ma certo!" abbaiai sbiascicando le parole. "Siamo specialisti d'emergenza della WWWA. Certo, è nostro compito prepararci per ogni evenienza e cercare di evitarne conseguenze pericolose! Oh, certo che lo so! Ma questa volta era al di là delle nostre possibilità! Che significa se 1.260.000 persone hanno perso la vita? Non potevamo farci niente, nel modo più assoluto! A chi importa se casca una stazione spaziale? Non è stata colpa nostra! E che cavolo, chi sarebbe tanto idiota da venirci a dire che avremmo dovuto evitare l'incendio dei motori in mezzo a quel casino?!?"
"Certo, Kei," assentì Yuri esausta. "Lo so, lo so."
No, così non andava. Era come parlare con un muro. Ruotai la manopola del volume su valori più alti.
"Ti sto dicendo che la colpa è del capo! Se ne sta seduto tutto il giorno con le chiappe sul morbido al quartier generale, senza sapere un tubo di niente e a mangiarci la faccia! E' lui che dovrebbero tampinare!! Il computer centrale stesso aveva previsto che non ci sarebbe stato nulla da fare. E lui continua a dare aria al forno. E' solo colpa sua!"
"Lo so, Kei, lo so," disse Yuri bloccandomi le braccia che stavo agitando come le pale di un mulino a vento. "Lo so, perciò vedi di metterti un po' calma, ora, okay? Questo locale è pieno di gente, non vedi?"
"Barista!" ruggii ignorandola completamente. "Dov'è la mia *bim soda*? Portarmela subito qui! E smettila di gingillarti, o ti arrostisco il culo con la mia pistola termica!"
"Su-subito, si-signora!"

L'agitatissimo barista mi passò un bicchiere colmo fino all'orlo di *bim soda*. Piccolo fetente! Chi si credeva di far fesso, quello? Non ci provò nemmeno a portarmelo di persona. Io lo tratto bene giusto perché ha un bel faccino, e tu guarda che bel ringraziamento! Eh no, eh! Sono anch'io un cliente!
"Io non mi faccio prendere per i fondelli!"
Ghermii il bicchiere, e con un grande gesto annaffiai il barista a tre metri di distanza con il suo contenuto. Dritto sul bersaglio. La *bim soda* lo colpì in piena faccia.
"Aahaaagh!"
Il barista impanicato strillò non appena l'alcol gli arrivò negli occhi.
"Poche storie!" scattai. "Sbrigati a farmene un'altra. E questa volta portamela tu di persona, con le tue mani! Con le tue mani, mi hai sentito bene? Prova a fare qualche altra cavolata e ti giuro che non ti resterà niente dal collo in su! Stampatelo nel cervello!"
"Ce-ce-certo, signora!"
Il barista assentì con un filo di voce. Arrancò verso il bancone e iniziò a preparare un'altra *bim soda*. Bene-bene. Se avesti fatto così la prima volta non avrei avuto ragione di scaldarmi tanto.
Finalmente la mia nuova *bim soda* arrivò. Lanciai uno sguardo al barista mentre la prendevo dalle sue mani. Lo terrorizzò tanto che non riuscì ad andarsene. Era come paralizzato sul posto. Bene. *Molto* bene. *Così* doveva essere. Una *bim* è più gustosa se puoi dare un'occhiata a un uomo mentre la stai bevendo.
"Eh eh eh... Ci sai proprio fare tu, eh?"
Qualcuno aveva appena parlato alla mia sinistra. Una voce vuota, priva di carattere. La mano con cui tenevo il bicchiere si bloccò a mezza via prima di arrivare alla bocca. Girai la testa. Un uomo si era appollaiato sullo sgabello alla mia sinistra e mi stava osservando. Quando i nostri sguardi si incrociarono, lui batté le mani.
"Dio, che scena! Magnifica, semplicemente magnifica!"
Individuare la sua età era come azzeccare un terno al lotto. Non avrei saputo dire con certezza se fosse giovane o cosa. Se avessi proprio dovuto scegliere, avrei deciso per *giovane*. I suoi capelli erano... come dire... più o meno normali. Il suo aspetto era nella media. Be', forse appena un po' migliore. Era magro, col viso ovale e il taglio degli occhi cadente. Per essere precisi, aveva tutta l'aria di una rana allungata e deformata di conseguenza. E inoltre aveva un ambiguo, inclassificabile ghigno sulla bocca che sembrava non variare mai.
Mi faceva venire i brividi.
Tenendo conto di come già mi sentivo, era l'ultima cosa di cui avevo bisogno per peggiorare il mio umore.
"E lei chi diavolo sarebbe?" chiesi venefica.
"Oh, scusi, chiedo scusa. Mi sono dimenticato di presentarmi. Io? Io sono Doteoka. Sono l'*editor* di High Sense Magazine."
Doteoka pescò un biglietto da visita dalla sua giacca verde e lo posò sul bancone di fronte a me. Proprio così. C'era scritto: Yan Doteoka, *editor*, High Sense Magazine. Era comunque un nome volgare.
"Ebbene," dissi io con una voce di ghiaccio. "Che cosa vuole il signor *editor* Doteoka da me?"
"Voi due siete le *Dirty Pair*, le punte di diamante della WWWA, dico bene?" Continuò Doteoka con un tremolio, ma seguitando a sfoggiare il suo ghigno. "Io sono un vostro grande fan. Eh eh eh..."
"Fermo lì." dissi fissandolo con uno sguardo al magma. "Come ci ha appena chiamato?"
"Be', *Dirty*..."
Doteoka si era già spinto oltre prima di comprendere la situazione. La sua voce prese ad affievolirsi. "Ah, n-no, cioè, volevo dire le due *Lovely Angel*..."
Bene. Così ci siamo. Annuii. *Lovely Angel* è il nostro nome in codice ufficiale. Permisi alla mia espressione granitica di ammorbidirsi un po'. Probabilmente Doteoka si sentì sollevato. A ogni modo, fece un lungo respiro e tirò di lungo.
"Ecco, quello che mi è venuto in mente è questo. Nel prossimo numero della mia rivista mi sarebbe piaciuto fare un servizio speciale sulle *Dirty*... oh, cioè... no, non *Dirty*... sulle *Lovely Angel*. Oh oh oh! Non le pare interessante?"
Buttò giù il suo scotch e acqua in un fiato. Mi grattai la testa. Interessante? Interessante! Piccolo mostro! Come se le cose non fossero già andate abbastanza a catafascio, voleva usare specialisti d'emergenza della WWWA in un numero speciale della sua pidocchiosa rivistucola da strapazzo. Ma chi credi di prendere per il culo, testa bacata? Idiota!
"Che ti venga un accidente!" esplosi in un impeto di rabbia tanto forte da farmi gonfiare le vene sulla fronte. "Cosa ti credi che sia la WWWA, razza d'impotente...!"
"I... i... impotente...!"
Era sufficiente a far sgranare gli occhi anche a uno come Doteoka. Senza dubbio era la prima volta che una bellezza del mio genere - e capisco che possa suonare immodesto detto da me - lo chiamava in quel modo.
La sua faccia diventò bianca come un lenzuolo. Forse, per puro caso, era impotente sul serio. Oh, be', beccati questa, cocco! E che cavolo, sono ubriaca, no? Non darci peso.
"Impotente non ti va bene? Prepotente, allora!" gridai senza ragione. "Ma non vedi che siamo mezze sconvolte perché il nostro capo ci ha prese a calci in culo? Testa di cavolo!"
"Sparlate del vostro capo, e il vostro capo dirà che avete spalato!" rispose placido Doteoka.
"Eeh...?"
Un gioco di parole veramente disgustoso. Yuri e io ci sentimmo mancare. Il mostriciattolo non era intimidito neanche un po'. Anzi, proprio per niente. Era rimasto KO solo per una frazione di secondo, e ora Doteoka era di nuovo sul piede di guerra a ciarlare.
"Vestite in quel modo... e con le vostre curve... eh eh eh. Posate nude per l'inserto a colori e i nostri lettori vi adoreranno!"
"Continua pure a ciarlare, idiota!" gridai dando un calcio allo sgabello e saltando in piedi.

Gli occhi di Doteoka erano quelli classici del libertino quando prese a scrutarci dalla testa ai piedi, e potevamo praticamente sentire il suo sguardo 'toccare' i nostri top argentati e i pantaloncini. Ehi, non era uno scherzo! Questo tizio era un vero e proprio vecchio porco!
"Se ti piacciono tanto i nudi, perché non fai da solo?" strillai con una vocetta che fece eco in tutto il bar. "Perché vieni qui a rompere? Fallo te, lo spogliarello!"
"Oh, idea grandiosa!" sbottò Doteoka battendo le mani. Ma che cavolo…?
"Mi spoglierò per voi! Mi piacciono queste cose!"
Doteoka balzò in piedi e prese a togliersi i pantaloni. Ma… ma… ma che mostro è 'sto tipo? Cos'è, un pervertito? Il barista e i clienti rimasero a bocca aperta dallo stupore per la performance dell'*editor*.
"Smettila, idiota!" gridai in preda al panico.
"La vuoi piantare?"
Cercai di bloccare Doteoka e convincerlo a fermarsi. Ma, per qualche motivo, la mia presa si trasformò in una spinta.
Le gambe di Doteoka erano intrappolate dai calzoni mezzi abbassati. Non poteva muoversi. Fu allora che lo spinsi.
L'*editor* caracollò inciampando nello sgabello.
Atterrò nel bel mezzo del tavolo dietro di lui. Ora, questo era uno squallido bar nella zona più schifosa della città. Era tremendamente angusto e invaso dai tavoli. Sarebbe stato un miracolo se fosse riuscito a raggiungere il pavimento.
"Aaaagh!"
Con un gridolino sospetto, il corpo pelle e ossa di Doteoka si schiantò sul tavolo e lo sfondò. I quattro uomini che vi erano seduti attorno finirono a terra per la forza dell'impatto, e Doteoka atterrò su di loro. Tutti e

quattro erano dei veri energumeni, belve feroci sempre alla ricerca della rissa. Per Doteoka si metteva maluccio.
"Adesso te la faccio vedere io, brutto bastardo!"
Proprio come temevo, il più grosso di tutti scaraventò di lato il tavolo e si diresse verso di lui come un toro infuriato. Non potevo scorgerne il grugno a causa dell'enorme falda del cappellaccio che indossava, ma sono sicura che aveva tutti i nervi a fior di pelle, pronto a scattare in un combattimento selvaggio. Mi vedevo già la testa di Doteoka volare fuori dalla porta.
Ero in procinto di partire in soccorso dell'*editor* quando...
Doteoka scattò in piedi, squadrò il gigante impazzito dal basso verso l'alto e gridò...
"Ehi, che bella boccia da bigliardo!"
Dopodiché, con un saltello per aria tolse il cappello al gigante, poi, con un secondo ridicolo balzo gli sganciò una capocciata mostruosa sul grugno.
"Arhuhngh!"
L'irsuto colosso rotolò all'indietro tenendosi la faccia tra le mani. Non so come e non so quando, ma avrei potuto giurare di averlo già visto prima d'allora.
"Mi piace far funzionare la testa," starnazzò Doteoka.
Questo tizio era pazzo da legare.
Gli altri tre energumeni caricarono l'*editor*. Lui li accolse con nuove craniate a ripetizione.
"Basta! Basta, per favore. Che disastro!"
Il manager fu distratto dalle grida del barista. Vestiva un'impeccabile uniforme nera. I giganti che erano stati usati come palloni da basket fino a quel momento gli strisciarono dietro.
Gonnnk!
Il cranio del manager emise una nota bassa. Doteoka aveva abbassato la guardia, e ora ne subiva le conseguenze.
Crollò a terra. Le facce dei tre palloni da basket divennero rosse dalla rabbia. Ma proprio in quell'istante, il colosso rissoso che aveva sperimentato per primo il colpo di testa di Doteoka si lanciò dritto in mezzo a loro. Probabilmente l'impatto gli aveva messo fuori posto qualcosa nel cervello. Acchiappato il primo dei palloni da basket schiantò sulla sua mascella una tranvata colossale. L'energumeno colpito rotolò in volo su un altro gruppo di clienti. Un istante dopo ne stava già pagando il prezzo, mentre una nuova rissa prendeva inesorabilmente il via.
Era come una malattia contagiosa. Prima che chiunque potesse rendersi conto di quanto stava accadendo, la rissa aveva contagiato l'intero bar.
"Oh!"
Yuri, che era rimasta in disparte a sorseggiare il suo drink senza dire una parola per tutto il tempo, improvvisamente cinguettò sorpresa.
"Che c'è?" chiesi facendo manovra verso di lei.
"*Adesso* ricordo!" disse agitata. "Quel capellone pieno di lividi! E' Curly, un ricercato di *classe A* per omicidio!"
"Cos...!"
Ero scioccata. Killer Curly! Macchiatosi di nientemeno che 84 omicidi! E non solo... C'era una taglia da un milione di crediti sulla sua testa. Che ci faceva uno della sua risma in un bar del genere?
Cercai freneticamente la faccia di Curly fra la massa impazzita di gente che se le dava di santa ragione. Quando lo individuai, era impegnato a menare le mani contro un intero gruppo di persone.
Vedete, noi non siamo poliziotti. Siamo specialisti d'emergenza della WWWA. Ma se incappiamo in qualche ricercato di classe A, è nostro dovere arrestarlo a prescindere dalla missione in cui siamo impegnate in quel momento. Ma questa volta era proprio fuori questione. Eravamo letteralmente circondate da un muro di carne. C'erano dozzine di persone fra noi e Curly, e non c'era modo di raggiungerlo nemmeno facendosi strada con un machete.
Bip bip bip...
"E adesso che c'è?!?" piagnucolai ancora. "E' una chiamata dal quartier generale!
"Un altro caso?" disse Yuri irritata. "Prima ci prendono a pesci in faccia, poi ci usano fino a ridurci degli stracci. Non è giusto!"
Il lato destro del bar si illuminò improvvisamente. Si notavano alcune lingue di fuoco. Qualcuno o qualcosa aveva appiccato il fuoco. Le tende e parte del muro erano già completamente in fiamme.
"Al fuoco!" disse Yuri. I clienti, le guardie e perfino il barista erano completamente impegnati nella rissa. Nessuno aveva notato le fiamme.
"E la chiamata? Che si fa?" chiesi.
"Non abbiamo altra scelta, no?" strillò lei. "Si va. Ma prima di tutto, come sistemiamo la rissa, Curly e l'incendio?"
"Faremo rapporto al quartier generale, più avanti." dissi confusa.
"Questo bar è un mattatoio."
"Yuri... Credi che dovremmo andare?"
"Be', *io* vado. E subito, anche! Non ho niente a che vedere con questo casino!"
Nuotando nel mulinello della rissa individuammo nuovamente Doteoka. Anche lui ci vide, e ci fece cenno subito dopo aver piantato il cranio in faccia al cliente che gli stava di fianco.
Finalmente riuscimmo a farci strada con fatica fino alla porta. Le urla, i lamenti e il calore erano indescrivibili. Ci voltammo indietro e gettammo un'occhiata al locale, ma l'unica cosa visibile era la lotta sempre più vicina a noi. Riuscimmo anche a vedere le fiamme arrampicarsi su per la parete opposta. Il fuoco aveva già attaccato anche il soffitto. Brutta cosa. Il bar sarebbe stato dei nostri ancora per poco.
Nel breve istante che rimasi lì, mi trovai a fissare lo spettacolo a bocca aperta.
"Kei! Che ti prende?" chiese Yuri. "Il capo ci aspetta."
"Ah... sì."
Mi voltai e chiusi la porta.
Uscimmo di fretta, lasciando il bar alle nostre spalle.

Dirty Pair no Daibooken - di Haruka Takachiho - **Fine**

3x3 OCCHI

DECIMO EPISODIO

✡ ✡

YAKUMO FUJII - PARTE QUINTA -

SONO PASSATI TRE GIORNI DA QUELL'AVVENIMENTO...

DAL MOMENTO IN CUI HO SCONFITTO QUEL MOSTRO, TUTTI SI SONO RIPRESI COMPLETAMENTE...

...

Day in the LIFE

CE L'HO FATTA! FINALMENTE LA TESTA SI È RIATTACCATA!!
UH!
COSÌ POTRÒ LASCIARE IL GIAPPONE SENZA NESSUNA PREOCCUPAZIONE!
EH EH!
E IO...
...
...FUJII...
...PENSAVO CHE TUTTO SI FOSSE FINALMENTE RISOLTO...

BEATA LEI, CHE DORME SENZA ALCUNA PREOCCUPAZIONE...

CHISSA' COSA PENSERA' DI ME, CHE SONO UN UOMO E MI TROVO NELLA SUA STESSA CAMERA...?

SGLOP!
ALLORA QUESTO VUOL DIRE...
...CHE HO...
NON... NON E' POSSIBILE...
YAKUNO!
...CHE NON LE IMPORTI NIENTE DI ME...
...UN'OCCASIONE DA NON LASCIARMI SFUGGIRE?♡
TU TUM
TU TUM
P...
PA...
HUSH
...!?
...
EHI!
ZZZZ
AAARGH!

STUPIDO!
MALEDETTO IMBECILLE!!
SVERGOGNATO!
E' PROPRIO VERO CHE CON I RAGAZZINI DI OGGI BISOGNA ANDARE PIU' CAUTI CHE CON I MOSTRI!
TSK!

SEI PROPRIO UNO STUPIDO! ...SE CREDI CHE NON SIA GIUSTO, PUOI DORMIRE ANCHE DA UN'ALTRA PARTE!
TI HO CHIESTO SCUSA, NON TI BASTA!?
IN FIN DEI CONTI, UNA DONNA ...CHE DORME NELLA STESSA CAMERA DI UN UOMO... INSOMMA...

STAMMI BENE A SENTIRE! QUELLA E' CASA MIA!

ABBIAMO DUE CORPI DIVERSI, MA UNA SOLA VITA! PERCIO' QUEL CHE E' TUO E' ANCHE MIO!

QUANTO SEI ANTIPATICA!

...
MA...HO SOLTANTO TENTATO...
E ALLORA TU EVITA DI BACIARMI!

COME-COME!? HAI DEGLI INTERESSI VERSO DI ME?
L'HO FATTO IMPULSIVAMENTE... PERCHE' PAI E'... TROPPO CARINA...

...

DIO, QUANTO DETESTO LA SUA DOPPIA PERSONALITA'!...
...

ASCOLTA!

INSOMMA...
COSA SIGNIFICO IO PER IL TERZO OCCHIO?

...E PER PAI...?
UFF...
ORA NON MI RESTA CHE ANDARE A NARITA E ASPETTARE LA CANCELLAZIONE DI QUALCHE VOLO...

DOVE SARÀ ANDATA...?

TI INTERESSA COSÌ TANTO IL MIO RAPPORTO CON YAKUMO?

AH...
NO... CIOÈ...

...

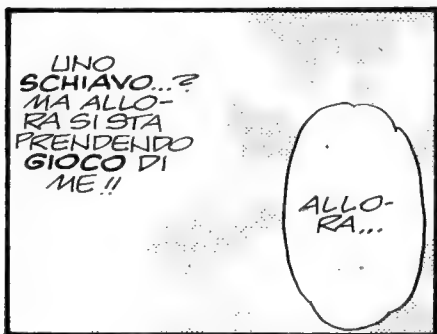
...
...PERDONAMI, MA MI INTERESSA VERAMENTE!

COSA NE PENSI DI FUJII?

TU TUM

E' SOL-TANTO UNO SCHIAVO!

LA NOSTRA STIRPE CONOSCE ARTI CHE CONFERISCONO UN ENORME POTERE!
MA IL CORPO NON E' IN GRADO DI SOPPORTARE UNA GRANDE PERDITA DI ENERGIA, E OGNI VOLTA CHE SI PRATICA UN INCANTESIMO E' NECESSARIO DORMIRE PER DIVERSI GIORNI...
...GIÀ... MA COSÌ RIMANE INDIFESO...

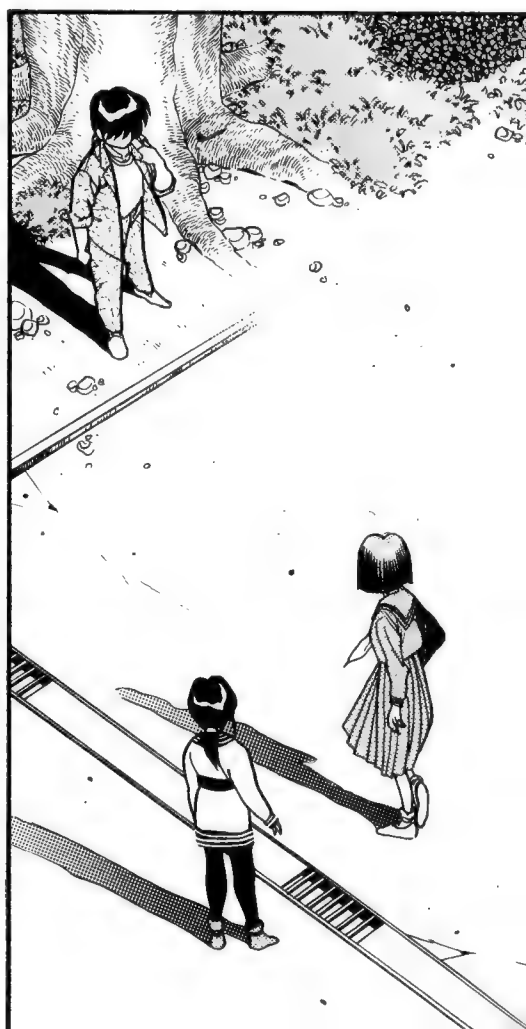
MA...
...ALLORA... FUJII SAREBBE...
ESATTO... UN **WU** NON E' ALTRO CHE UNO **STRUMENTO DI DIFESA** PER UN **TRICLOPE** !
PUR ESSENDO IMMORTALE... NON AVRA' **MAI LA LIBERTA'**...

PUOI FAR TORNARE FUJII COME PRIMA... TRASFORMANDO IN WU UN'ALTRA PERSONA, VERO?!
ASCOLTAMI! PUOI FARLO, VERO?
...
FUSH
...
...
EH!?
MA CHE?...
COSA?...
DOVE... DOVE MI TROVO?!
SENTI, LO PUOI FARE, O NO!?
EH?
AH!?
COSA!?

AH!

ANCHE PAI PENSERA` A ME SOLO COME A UNO STRUMENTO DI DIFESA...?

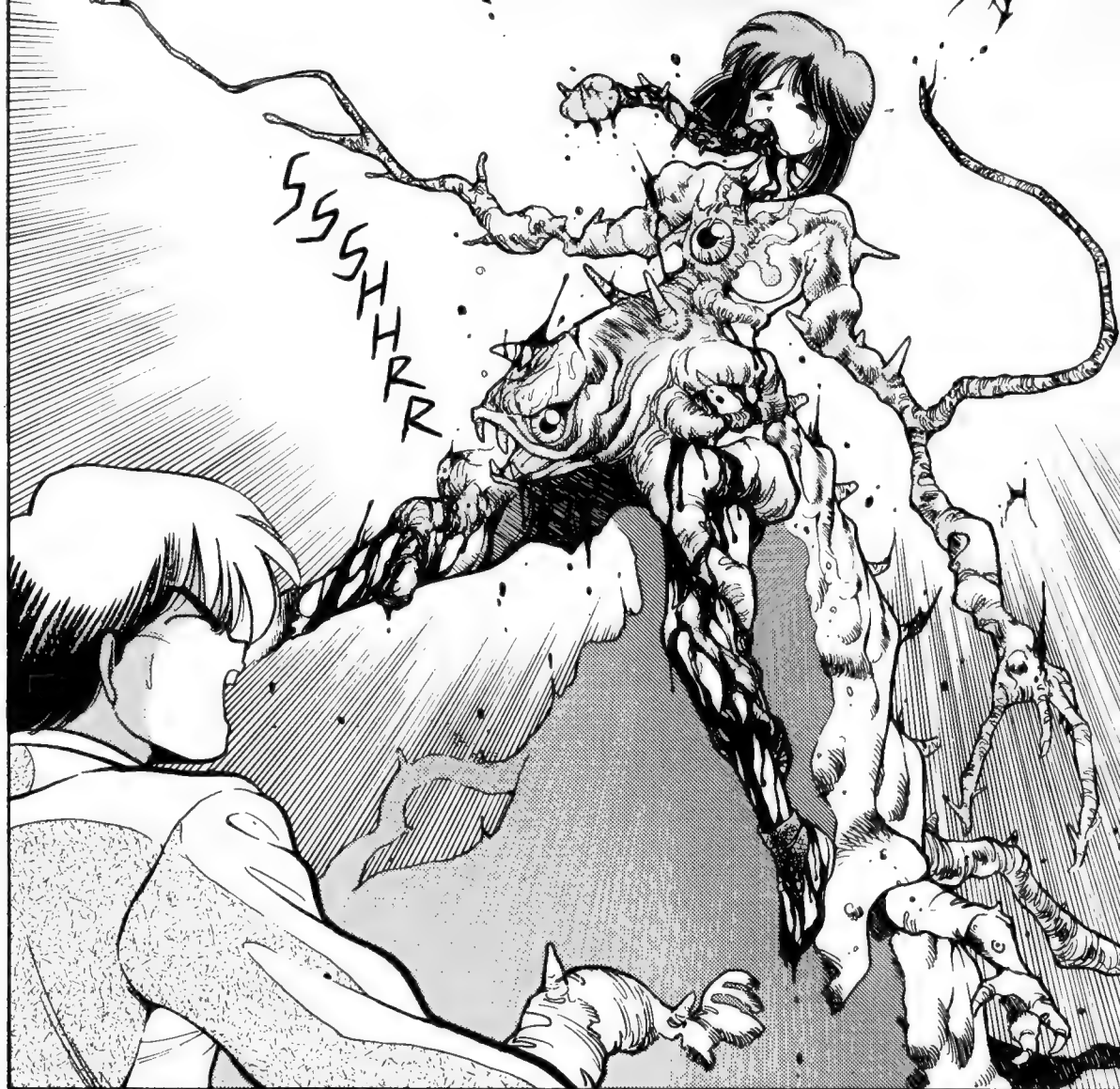
YAKUMO!!

!?
PAI...

... ...FUJII...

* IL MOSTRO AVEVA IMPOSSESSATO NATSUKO IN KAPPA 8_KB.

QUANTO SEI RIDICOLO! COME MAI SEI COSÌ SERIO, FUJII !?
AH AH AH AH
AH AH AH AH AH
ODDIO!!
AH-AH
NON FRAINTENDERMI... TU E FAI STATE MOLTO BENE INSIEME!
AH AH
IO... IO TI CONSIDERO SOLTANTO UN BUON AMICO, FUJII!
NON DIRMI CHE CREDI ALLE PAROLE DI UN MOSTRO!
NAT...
NON TI PREOCCUPARE PER ME...
...FAI BUON VIAGGIO!

AAAH!
BUOSH
STRAP
FLOP
FLOP
...QUELLA
VOCE
...È...!!
GOBUOSH
CRRROCK

SSSHHRR

DIO MIO!! CHE SUCCEDE A QUELLA RAGAZZA!?
MALEDETTO! SEI ANCORA TU!
S... SEI UNO STUPIDO... L'ALTRO ERA SOLO UNA MIA PARTE...
IO.. IO MI ERO GIÀ ANNIDATO IN QUESTA RAGAZZA... FIN DALL'INIZIO...

...ORMAI LA VITA DI QUESTA RAGAZZA... E' NELLE MIE MANI...

...SE VUOI SALVARLA... FAMMI DIVENTARE UN WU!!

COSA !?

COSA E' QUELLO?

AAH

AAH

UN MOSTRO!?

E' PERICOLOSO!! NON DOVETE USCIRE PER NESSUN MOTIVO DA QUESTO EDIFICIO!

AVANTI... FAMMI DIVENTARE IMMORTALE...

...O PREFERISCI FORSE LASCIARLA MORIRE? SCEGLI!!

LASCIA-LA!!
IO NON SONO IN GRADO DI FARTI DIVENTA-RE UN WU!
BAMP
BUSH
EH...!?
SBRIGATI...! O SARÀ TROPPO TARDI...!
SE NON SEI CAPACE... FATTI AIUTARE DAL TERZO OCCHIO!

CHI E' CHE DOVREBBE TRASFORMARTI IN UN WU, POVERO IDIOTA?!?

FALLO DIVENTARE IMMORTALE!!
COME PUOI DIRE UNA COSA DEL GENERE!? SALVALA, TI PREGO !!

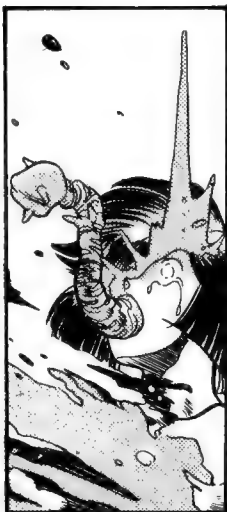
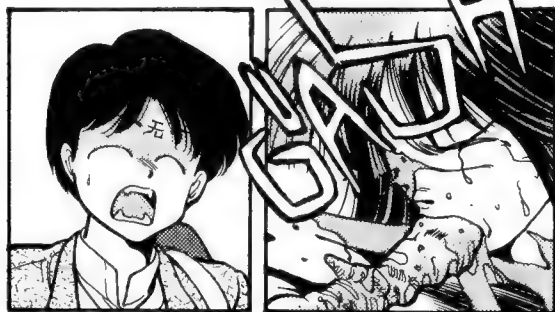
IL...
...IL TERZO OCCHIO!!

..HAI PER CASO INTENZIONE DI DARMI DEGLI ORDINI?
DICO, RAGAZZINO...

AVANTI!! SALVA NATSUKO!!

TI... TI SCONGIURO!! SARÒ IL TUO SCHIAVO, FARÒ QUALSIASI COSA TU VOGLIA!
MA TI PREGO, SALVA NATSUKO!!

NO!
SINCERAMENTE NON MI INTERESSA CHE QUELLA RAGAZZA VIVA OPPURE MUOIA!

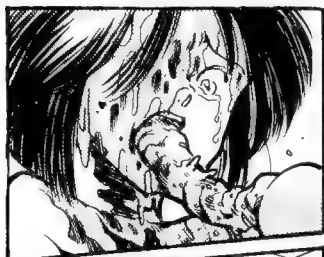
AVANTI! DOBBIAMO PARTIRE SUBITO PER HONG KONG!
FUSH!

MALEDETTO TERZO OCCHIO!! TI ODIO!!

!?

NON VOGLIO RIVEDERTI MAI PIÙ!!

MALEDIZIONE!

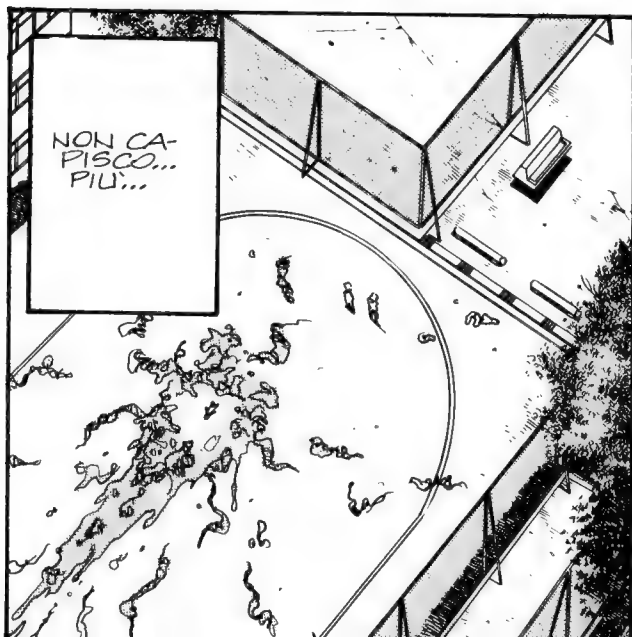
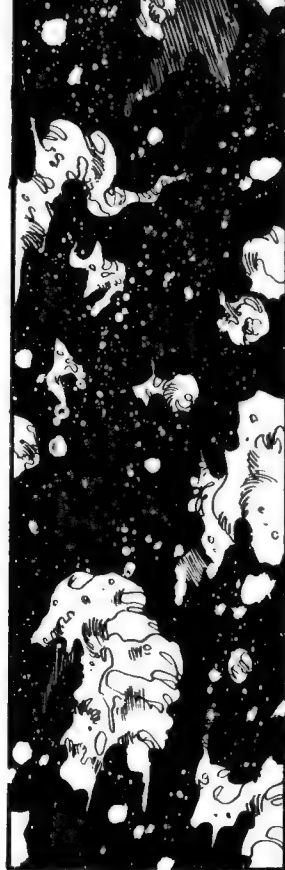
EHI, MALEDETTO MOSTRO!! TI DARÒ IL CORPO IMMORTALE CHE VUOI!!

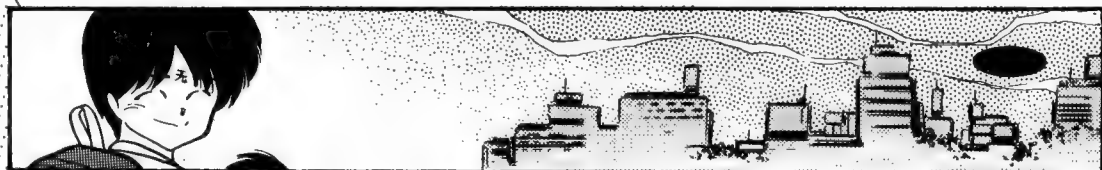
PRENDI ME! ENTRA IN SIMBIOSI CON IL MIO CORPO!!

GIUSTO...
FARO'
COSI'!!
...PREN-
DERO' IL
TUO
CORPO!!
ADDIO
A TUTTI!
...
ADDIO,
PAI!!
PAI!!

!!
IMBECILLE!! SE NON RIESCI A SCONFIGGERE NEMMENO UN TIPO D'EL GENERE NON POTRAI MAI ESSERE MIO SCHIAVO!
TERZO...
...TERZO OCCHIO!
QUAN DO M ADDO MENT RÒ...
...NON DEVI ASSOLUTAMENTE TOCCARMI. HAI CAPITO!?

!!
QUAN DO M ADDO MENT RO...
TERZO...
...TERZO OCCHIO!
IMBECILLE!! SE NON RIESCI A SCONFIGGERE NEMMENO UN TIPO DEL GENERE NON POTRAI MAI ESSERE MIO SCHIAVO!

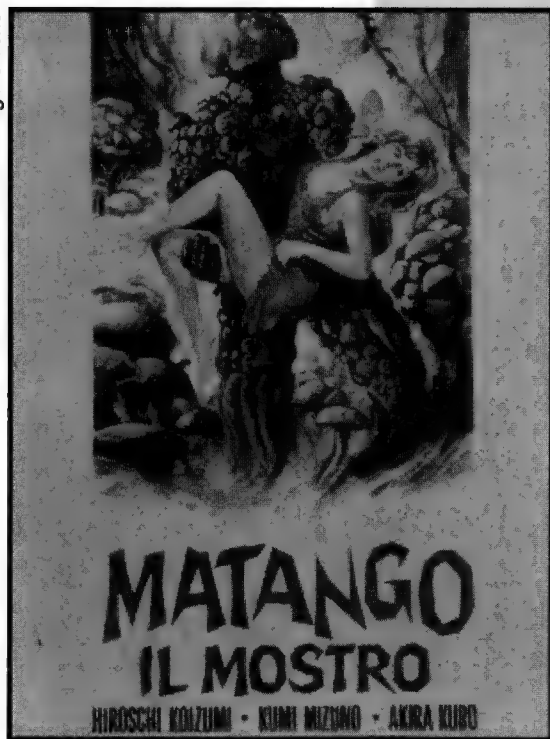
...NON DEVI AS-SOLUTA-MENTE TOCCAR-MI, HAI CAPITO !?

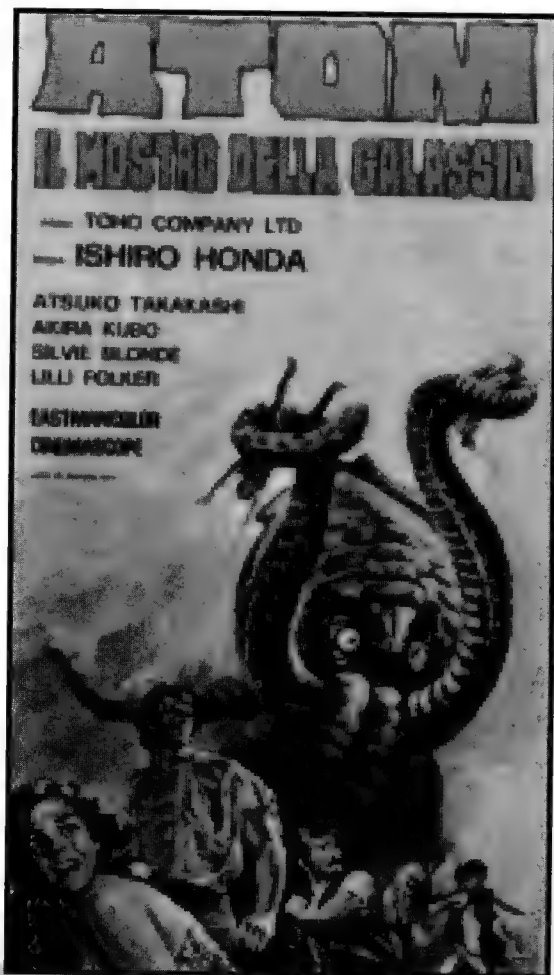
UGH !?

NON CAPISCO... PIU'...
...NE'... LA VERA NATURA DEL MOSTRO...NE' COSA PENSA DI ME IL TERZO OCCHIO...

COMUNQUE, ALLA FINE DI TUTTO...
GRAZIE, E STAMMI BENE, FUJII!
SIA A QUESTO TERRIBILE TERZO OCCHIO CHE A PAI...
FATTI CORAGGIO YAKUMO!!
TORNA PRESTO UN ESSERE UMANO! TI ASPETTIAMO!!
...IO...
...VOGLIO MOLTO BENE... A ENTRAMBI!
FINE DELL' EPISODIO

ISHIRO HONDA
L'anima dei kaiju-eiga

di Michele Romagnoli

Quando si parla di *kaiju-eiga* (film di mostri) o più semplicemente si ricorda Godzilla, torna senz'altro alla mente il nome di Ishiro Honda, regista di otto dei quindici film della prima serie dedicata al drago sputafuoco, dal capostipite **Gojira** del 1954 fino a **Mecha-Gojira no Gyakushu** del '75.
Ma Honda, oltre ad aver fornito l'impronta definitiva alla morfologia della saga di Godzilla (paternità che divide con Eiji Tsuburaya, realizzatore degli effetti speciali, e il produttore Tomoyuki Tanaka - e dal '67 con il regista Jun Fukuda) è anche l'autore per eccellenza della science-fiction giapponese, con numerose pellicole di vario genere realizzate quasi esclusivamente per la Toho.
Ishiro Honda - conosciuto in seguito all'estero come Inoshiro o addirittura James Honda - nasce a Yamagata nel maggio del 1911; dopo essersi laureato alla Nihon University entra negli studi PCL (successivamente prenderanno il nome Toho) come collaboratore. Dopo numerose esperienze, fra cui annovera anche l'incarico di aiuto regista per Akira Kurosawa, Honda dirige il suo primo film nel 1952, **Minato Ekita Otoko**, mentre l'anno successivo realizza **Taiheyo no Washi** (*Operazione Kamikaze*), prima di dare il via a **Gojira** nel '54.
Nonostante il grande successo che **Gojira** riscuote subito in tutto il mondo con la versione 'americanizzata' da Terry Morse per la Columbia (*Godzilla King of Monsters*), Honda lascia a Motoyoshi Oda il secondo capitolo della serie, **Gojira no Gyakushu**, per dirigere nel '55 **Jujin Yukiotoko**, che narra le vicende di una famiglia di yeti alle prese con alcuni esploratori a nord del Giappone. Il film esce in America nel 1958 rimontato per inserire le nuove scene del regista Kenneth G. Crane, interpretate da John Carradine, Morris Ankrum, Robert Karness e Russel Thorsen con il titolo di 'Half Human'.
L'anno successivo Honda realizza il primo film di mostri a colori e in cinemascope: **Sora no Daikaiju Radon** (*Rodan il mostro alato*) ripresenta la classica trama del mostro gigantesco risvegliato da esplosioni atomiche, ma concede al regista e all'effettista Tsuburaya molte più possibilità. In questo film si inizia a parlare della pace nel mondo, del rispetto dei popoli e della natura, argomenti che si rifletteranno su tutte le successive produzioni della Toho. Nel '57 Honda gira **Chikyu Boeigun** (*I Misteriani*), una sorta di remake de *La Guerra dei Mondi* di Haskin & Pal, che verrà ricordato in occidente come uno dei capisaldi della SF nipponica; in questo film si assiste a una sorta di 'ratto delle sabine' in versione fantascientifica in cui appaiono orde di dischi volanti e robot giganteschi. Forse *I Misteriani* pecca dal punto di vista tecnico, ma la sua visione entusiasma anche oggi grazie all'incredibile confusione che vi è rappresentata.
Il 1958 vede la produzione della prima pellicola realizzata in doppia versione Giappone-USA nata dalla collaborazione della Toho Company con la Cory Dallas. Il film in questione è **Daikaiju Baran**, semplice storia di un mostro anfibio che semina il panico per il mondo. L'adattamento USA è affidato a Jerry A. Baerwitz, mentre Honda realizza la versione nipponica assieme a Tsuburaya. **Daikaiju Baran**, inedito in Italia, passa del tutto inosservato, ma Honda non demorde e lo stesso anno si riscatta con **Bijo to Ekitai Ningen** (*Uomini H*), fanta-horror girato come un poliziesco ma ricco di incredibili effetti speciali. Il film narra di un gruppo di uomini che si trasformano in un blob gelatinoso e antropofago a causa di alcuni esperimenti nell'atmosfera, e che è possibile combattere solo con l'ausilio del fuoco.
Sempre nello stesso anno Honda gira **Hanayome Sanjuso**, film edito solo in Giappone e di cui si hanno pochissime notizie prima di dedicarsi, nel '59, alla realizzazione di **Uchu Daisenso**, in Italia *Inferno nella Stratosfera*. Il film non è altro che un rifacimento de *I Misteriani*, ma meglio costruito e condito da effetti speciali più convincenti. Nel '60 il regista giapponese torna al fantaterrore con il curioso **Gasningen Dai Ichigo**, apparso da noi unicamente in TV circa sei anni fa con il titolo *Una nube di terrore*: qui vediamo il dottor Samo che, a causa di un esperimento, trasforma un uomo in un essere vivente allo stato gassoso; questi vede bene di darsi alla malavita, ma si autopunirà nell'epilogo della storia per aver causato il suicidio della amata Fujikyo, disperdendosi nell'atmosfera. Con questa pellicola Honda torna con incredibili risultati alle atmosfere di *Uomini H*, firmando così una delle sue opere migliori. Il 1961 lo vede di ritorno al *kaiju-eiga* classico con **Mothra**, tratto da un racconto di Sinichiro Nakamura e inedito in Italia. Questa pellicola segna, assieme al successivo **Kaijuto no Kessen - Gojira no Musuko** (Fukuda, 1967) una tappa importantissima nelle produzioni Toho: per la prima volta un mostro (una… farfalla, in questo caso) semina il panico in una città con motivi più che validi. Il suo scopo è infatti quello di recuperare due giovani sacerdotesse della minuscola stirpe di Rosilica, portate in città da un gruppo di ricercatori. Il caso vuole che le due siano proprio le custodi dell'uovo sacro che racchiude Mothra in forma di bruco, bruco che, raggiunta la città, entra nel bozzolo e si tramuta nell'immane farfalla che le salverà. Realizzato come una fiaba disneyana, fra canzoni, carrozze che volano, magie e colori, **Mothra** è tecnicamente ineccepibile e sicuramente una delle migliori produzioni della Toho. In Italia, grazie alle solite carenze di distribuzione e alla ristrettezza di vedute, il film non è mai stato editato.
Dopo sette lunghi anni, nel 1962, la Toho mette in cantiere la terza avventura della saga di Godzilla, **King Kong tai Gojira**; in questa pellicola, l'antidiluviano

Locandina italiana di **Matango** © *Toho*

incontra la leggenda di King Kong, apparsa per cortesia (pagata) della RKO Pictures statunitense che detiene i diritti di sfruttamento dello scimmione gigante ideato nel 1933 da Schoedsack & Cooper. Coprodotto con gli USA, questo film si avvale di ben due finali diversi: uno per l'oriente, dove Godzilla uccide Kong, e una per l'occidente, dove accade esattamente il contrario. Inutile precisare che in Italia abbiamo visto la seconda versione con il titolo *Il Trionfo di King Kong*. Il film è ormai diventato un cult per gli amanti del *kaiju-eiga*, ma va sottolineato che purtroppo la realizzazione dei due mostri (che sono sempre tute indossate da attori) non è un granché, specie Godzilla, che assomiglia a una lucertola.
Lo stesso anno Honda realizza un'altra pellicola inedita in Italia, un cocktail di fantascienza e *kaiju-eiga* dal titolo **Yosei Gorath**, in cui il mostro Magma esce dalla terra grazie a maremoti, terremoti ed eruzioni vulcaniche originate da un planetoide piombato nell'atmosfera terrestre. Nel 1963 il regista realizza per la Toho e in collaborazione con la American International Pictures **Kaitei Gunkan**, distribuito da noi come *Atragon*. In questo film si immagina che l'antico popolo Mu, una volta risorto, decida di sottomettere 'l'inutile razza umana', e che attacchi il mondo con mezzi che le forze militari non sono in grado di contrastare. Della salvezza del genere umano si deve occupare un grande capitano della Seconda Guerra Mondiale dato per morto, ma che in realtà si è isolato su un atollo nel Pacifico dove ha creato il supersottomarino volante Atragon (il cui design ha influenzato produzioni televisive viste anche da noi come *I-Zen-borg* e *Born Free*... Kb): a nulla vale nemmeno l'ultima risorsa Mu, ovvero il grande Dio Manda, un colossale e leggendario serpente marino.
Lo stesso anno, Honda torna al fanta-horror con **Matango** (giunto in Italia come *Matango il mostro*), curiosa storia di un gruppo di naufraghi che scoprono a loro spese la pericolosità di un delizioso fungo dell'isola su cui approdano: chi lo mangia si trasforma in un repellente mutante omicida. Il film si conclude con un particolare finale aperto, che vede l'unico sopravvissuto fuggire dall'isola ormai popolata di mostri, ma solo dopo aver banchettato a base di funghi... Il '64 risulta come uno degli anni più prolifici di Honda che, stimolato dalla Toho per le continue coproduzioni con l'occidente, origina una serie di successi internazionali: inizia il periodo in cui i *kaiju-eiga* imperversano sugli schermi di tutto il mondo con storie semplicissime ma efficaci, forti anche dell'indubbia simpatia che questi mostri suscitano nei bambini. In **Mothra tai Gojira** (*Watang! Nel Favoloso impero dei mostri*, 1964), Godzilla si batte con Mothra dando prova della sua malvagità, per dimostrarsi poi buono nel successivo **Sandai Kaiju - Chikyu Sindai no Kessen**. Da qui in poi, Godzilla sarà sempre dei 'buoni': è un incantesimo del farfallone Mothra l'artefice di questo radicale cambiamento, e il motivo è il bisogno di aiuto per uccidere il grande King Ghidora, il potentissimo drago a tre teste, considerato il nemico per antonomasia di Godzilla. Nello stesso film, inedito in Italia e coprodotto con la AIP di Arkoff, diventa buono anche Radon.
Successivamente è la volta di **Uchu Daikaiju Dogora** (*Dogora il mostro della grande palude*, 1964), storia di una gigantesca medusa che si ciba di carbonio e derivati. Le particolarità di questo film vanno dalla realizzazione del mostro, non più un costume ma realizzato con effetti ottici, alla trama, una vera e propria storia di spionaggio, più che un *kaiju-eiga*.
Ancora nel '64 realizza il pazzesco **Frankenstein tai Barugon**, la vicenda di un uomo che, a causa di un'esplosione atomica prende a crescere a dismisura mentre il suo intelletto diminuisce. Questo mostro-umano combatte con Barugon, un kaiju classico uscito dal sottosuolo, nel film che in Italia abbiamo visto come *Frankenstein alla conquista della terra*.
Ancora Godzilla e Radon protagonisti del successivo e ultimo film dell'anno, **Kaiju Daisenso** (*L'invasione degli astromostri*), dove gli abitanti del pianeta X si offrono per liberare la terra dai mostri giganti per schierarli contro King Ghidora... mentre il loro piano prevede di rispedirli sul nostro pianeta per impadronirsene.
Dopo questa fruttuosa parentesi, Honda attende un anno prima di realizzare il nuovo film, **Frankenstein no Kaiju - Sanda tai Gaira**, in cui il regista propone un mostro buono, Sanda (un misto fra King Kong e il Frankenstein gigante) alle prese con un alter-ego malvagio, Gaira; i due periscono durante il movimentato finale a causa di un'eruzione vulcanica sottomarina.
Gojira, Ebira, Mothra - Nankai no Daiketto è il divertente film del '66 in cui Honda fa combattere Godzilla e Mothra contro il granchione gigante Ebira; memorabile l'esilarante partita a baseball in cui il lucertolone e il

crostaceo utilizzano un enorme masso come palla. Da noi era intitolato *Il Ritorno di Godzilla*. Le scene umoristiche sono ormai numerose, ma il primo *kaiju-eiga* dichiaratamente comico è firmato da Fukuda, il già citato **Kaijuto no Kessen - Gojira no Musuko** del '67. E' infatti ne *Il figlio di Godzilla* in cui si scopre che l'antidiluviano non è solo: da un suo uovo nasce… Minilla!
Honda si dedica nel frattempo a trasformare King Kong in un eroe del bene in **King Kong no Gyakushu** (*King Kong il gigante della foresta*), film in cui lo scimmione affronta il suo doppione meccanico Astor I e il Gorosaurus, scatenati da uno scienziato veramente pazzo.
Visto che il 1967 è anche l'anno in cui affiorano altre case di produzione giapponesi con *kaiju-eiga* personali (**Uchu Daikaiju Ghilala**, ovvero *Odissea sulla terra* della Shochiku; **Daikoesu Yongari**, *Yongari il più grande mostro* della Nikkatsu), la Toho decide di mettere in cantiere **Kaiju Soshingeki**, una storia in cui appaiono contemporaneamente tutti gli 11 i mostri realizzati dalla Toho fino ad allora! Godzilla, Radon, Angillas, Gorosaurus, Baran, King Ghidora, Minilla, Barugon, Manda, Mothra bruco e Kumonga. Da questa pellicola in avanti si delineano 'i buoni' e 'i cattivi' (quasi sempre solo Ghidora) e si istituisce che tutti i mostri vivono in un'isola giapponese, l'Isola dei Mostri presentata in **Gojira no Musuko**. Il film in questione chiaramente è diretto da Honda e in Italia è apparso con il titolo *Gli eredi di King Kong* per maggior richiamo di pubblico, mentre in realtà Kong è proprio l'unico che manca.
Nel 1969 è la volta di **Gojira, Minira, Gabara - Oru Kaiji Daishingeki**, un film che Honda gira esclusivamente per i bambini, in quanto il protagonista della storia è uno di loro: il piccolo Ishiro sogna di trovarsi sull'Isola dei Mostri, dove Minilla gli racconta le gesta del padre; questo è un espediente per mostrare soprattutto spezzoni dei film precedenti, e solo nel finale appare Gabara, un nuovo mostro 'cattivo' da combattere.
E' sempre di questo anno **Ido Zero Daisakusen** (*Latitudine Zero*), una coproduzione nippo-americana con Joseph Cotten e Cesar Romero, in cui il perfido signore del mare e l'armata di un grande regno degli abissi combattono senza esclusione di colpi; da segnalare la comparsa di un leone volante gigantesco a cui è stato trapiantato il cervello di una donna!
Il 1970 è purtroppo un anno triste. Dopo l'uscita nelle sale di **Gezora, Ganime, Kameba - Kessen! Nankai no Daikaiju** (*Atom il mostro della Galassia*), Eiji Tsuburaya muore. Honda, profondamente addolorato per la morte del collega e soprattutto amico dichiara di non voler più realizzare film di nessun genere. Il produttore Tanaka riesce a convincere Honda a tornare alla macchina da presa, e nel '75 il regista gira l'ultimo capitolo della serie, prima dell'avvento di **Gojira '84**. Il risultato è **Mecha-Gojira no Gyakushu** (*Distruggete Kong! La Terra è in pericolo*) , seguito del precedente **Gojira tai Mecha-Gojira** (*Godzilla contro i robot*) di Fukuda. La serie aveva ormai adottato uno stile 'infantile', ma Honda dirige con toni seriosi - benché si conceda pause con un Tytanosaurus che passeggia fischiettando sull'eroe inerme - e inserendo un finale tutt'altro che lieto.
Dopo questo film, Honda abbandona definitivamente la regia collaborando solamente con Akira Kurosawa in qualità di direttore degli effetti speciali o dei cast, mentre nessuno si occupa di portare avanti la saga godzilliana, che si interrompe bruscamente. Dopo quasi dieci anni fa la sua apparizione **Gojira '84** di Koji Hashimoto, e la nuova saga ha inizio. Tanaka, ancora in sella nonostante i suoi ottant'anni suonati, è riuscito a richiamare al lavoro i 'vecchi' del *kaiju* anni '60 - perfino il vecchio compositore Akira Ifukube - per realizzare **Gojira tai Biollante**, **Gojira tai Ghidora** e **Gojira tai Mothra**.
C'è chi mormora che proponga continuamente a Honda un nuovo copione… e sarebbe veramente unico vedere un fiero maestro dell'artigianato cinematografico spettacolare alle prese con nuove tecnologie legate a vecchi discorsi. Vecchi sì, ma unici, però!

Locandina italiana di ***Atom*** *© Toho*

Un ringraziamento alla S.A.C. che ci ha concesso di pubblicare artwork italiani di ***Matango il Mostro*** *e di* ***Atom il Mostro della Galassia****. Per informazioni riguardo alla loro reperibilità, rivolgersi alla sede S.A.C. di Roma, via Vicenza 8/14, Roma, tel. 06/4440502*

Si parlava, nel numero 6 di **Kappa** - e in maniera più specifica, in *Stop Motion* - della leggenda di **Taro Urashima**. Barbara anticipava che gli eventi raccontati nel film *Lamù - Beautiful Dreamer* erano in qualche modo legati a questa leggenda giapponese, e infatti, come avrete visto, accadeva qualcosa di strano alla città dove abitano Ataru e combriccola: il nucleo urbano di Nerima sembra essere precipitato in un circolo temporale vizioso in cui gli eventi del giorno precedente continuano a ripetersi insistentemente senza che nessuno ci faccia caso. Quando però qualcuno decide di fuggire a bordo di un aereo, nota che la città si è distaccata dal mondo reale per volare fra i sogni a bordo di una gigantesca... tartaruga! I personaggi di *Uruseiyatsura* si sono trovati in una situazione simile anche duante una gita scolastica, nella quale Ataru aiuta il re dei **Kappa** a tornare nel suo regno, e questi, per sdebitarsi, offre all'allupato giovane ospitalità nel suo palazzo strabordante di sexy-kappette... Puah!
Ebbene, lo scorrere del tempo e la tartaruga fanno parte, come ho appena detto, della antica leggenda di **Taro Urashima** altrimenti nota come la storia di **Taro il dormiglione**.

Si narra che su un'isoletta del Giappone vivesse molto tempo fa un tranquillo pescatore di nome Taro Urashima, il quale passava giornate intere a guardare il cielo, il mare e a perdersi nell'orizzonte. Per questo motivo pescava poco e niente. Una sera, rincasando, Taro scorse un gruppo di ragazzini che infastidivano una tartarughina ribaltandola, facendola rotolare e stuzzicandola ripetutamente con un bastone. Il pescatore corse subito in suo aiuto e disperse i monellacci, liberando così il povero animale che, felice e contento, si rituffò in mare.
La leggenda dice che, passati diversi anni, mentre Taro era come al solito intento a pescare vide emergere dall'acqua una grande testuggine che gli parlò: era proprio la tartarughina che aveva soccorso sulla spiaggia, e che per sdebitarsi si offrì di accompagnarlo al palazzo del Re Dragone, l'imperatore dei mari. Il pescatore, che si vide presentare su un piatto d'argento la possibilità di visitare quel mare su cui da sempre fantasticava, non se lo fece ripetere due volte e saltò sul guscio della testuggine. Per tutta la durata del viaggio, Taro poté finalmente vedere le meravigliose razze di pesci che aveva sempre e solo immaginato nei suoi sogni a occhi aperti. Nuotando attraverso un pertugio fra le rocce marine, i due si trovarono in un mondo di coralli lucenti, fino a raggiungere un'immensa gradinata di bianche perle, dalla quale scese, con un accogliente sorriso, la figlia del Re Dragone, la principessa Oto. Si dice che Oto fosse una delle donne più belle mai esistite al mondo, e quando propose a Taro di fermarsi per qualche tempo presso il regno di suo padre, il pescatore, un po' perché da lei affascinato, un po' perché già lo desiderava, accettò. Taro trascorse così i più bei giorni della sua vita, fra danze di pesci multicolori, cibi prelibati, grande lusso e lunghe passeggiate nei giardini di corallo con la principessa Oto. Ma accadde un giorno che Taro provò nostalgia per il suo paese, la sua casa, e la sua vita semplice all'aria aperta sui prati fioriti della superficie. La principessa lo notò quasi subito, e un giorno, a malincuore, gli si avvicinò confidandogli di aver capito che era venuto il momento di separarsi: a questo proposito, la meravigliosa ragazza donò un ricco cofanetto al pescatore, avvertendolo che, se al suo ritorno sulla terra si fosse trovato per qualche motivo confuso, non avrebbe dovuto fare altro che sollevare il coperchio. Però Oto gli confidò anche che, se avesse deciso di fare questo gesto, Taro non sarebbe più potuto tornare nel regno del Re Dragone, e loro non si sarebbero mai più rivisti. Detto questo, lo salutò e fece chiamare la testuggine perché lo riportasse alla superficie.
In effetti, quando Taro toccò la spiaggia si rese conto che qualcosa di strano c'era davvero: i pescatori sembravano non riconoscerlo (e d'altronde, lui non riconosceva loro), il paesaggio era lievemente mutato, e, cosa peggiore, al posto della sua casa si trovava ora un prato fiorito.
Smarrito, si ricordò le parole della principessa Oto, e decise così di aprire il cofanetto per capire cosa stesse accadendo; la sua sorpresa fu grande quando una nuvola di fumo uscì sibilando da esso prosciugandolo dell'energia vitale, raggrinzendogli la faccia e facendogli piegare la schiena. Taro si ritrovò improvvisamente vecchio, con una lunga barba bianca e con la consapevolezza (o il dubbio?) di aver trascorso centinaia d'anni nel palazzo del Re Dragone, mentre lui aveva creduto che fossero passate solo poche settimane. Allibito, l'ormai vecchio pescatore si sedette sulla spiaggia cercando di comprendere se tutto ciò che gli era accaduto era un sogno, o se il sogno fosse quello che stava vivendo ora. E più ci pensava, e meno lo capiva.

Angosciante, no? Fra l'altro, è abbastanza simile a una fiaba di Washington Irving, in cui il protagonista, *Rip Van Winkle*, appisolatosi sotto un albero, si risveglia decine d'anni dopo invecchiato e con una lunghissima barba bianca. E non è l'unica volta che una fiaba giapponese ha qualche affinità con quelle occidentali: avrò modo di dimostrarvelo.
Alla prossima.

Andrea Baricordi

OH MIA DEA!
CAP. 10
SFIDA NUDA

OGGI SVENDITA!!
CIRCOLO FOTOGRAFICO! INCONTRO FOTOGRAFICO PER LE MATRICOLE
IDOLO
CLUB DEL GALEONE
TUTTI I CIRCOLI HANNO ORGANIZZATO CERIMONIE DI BENVENUTO!
E' UNA VERA E PROPRIA FESTA!
CIRCOLO PER LA RICERCA ATOMICA
DIBATTITO CONTRO LE MATRICOLE DELL'ERA ATOMICA
A QUALE CIRCOLO APPARTIENI TU, KEIICHI-SAN?
CIRCOLO PER LA RICERCA
ANDIAMO A CHIEDERE SCONTI AL QUARTIERE DELL'ELETTRONICA!
VOGLIAMO SPENDERE POCO!!
ASSOCIAZIONE AMICI DELLO SCONTO
OK IL PREZZO È BASSO!
A CAVAL DONATO NON SI GUARDA IN BOCCA
NON POSSO DIRTELO AD ALTA VOCE, MA ...
... AL CIRCOLO DELL'AUTOMOBILE!!

* CIRCA 30.000 LIRE_KB.

* CIRCA 330.000 LIRE_KB.

TI HO TROVATO UN LAVORO OCCASIONALE MOLTO REMUNERATIVO. GUADAGNERAI 30.000 YEN STANDOTENE SEMPLICEMENTE IN PIEDI!
ASSOCIAZIONE PER LE TETTE GIGANTI

VAI ALLA SEDE DEL CIRCOLO DELLE BELLE ARTI!
HO CAPITO! BELLDANDY SAPEVA CHE SAREBBE FINITA COSI'! PER QUESTO NON HA DETTO NIENTE!
SONO VERAMENTE ALLIBITA!
ARCHIVIO

CIRCOLO BELLE-ARTI
E' QUI!

SALVE! IO SONO MORISATO! MI HANNO INDIRIZZATO QUI PER UN LAVORO PART-TIME ...

CLAP
CLAP
CLAP
CLAP
CLAP
CLAP
CLAP
MA QUESTA...
...È UNA VERA FORTUNA!!
EHM... GRAZIE!

* VEDI KAPPA NR 4_KB.

ACCIDENTI!! SE CERCASSE DI ALLONTANARE BELLDANDY...

...LA FORZA COSTRITTIVA ENTRERÀ IN AZIONE!!

L'ULTIMA VOLTA CI FU UNA TORMENTA DI NEVE!

E QUESTA VOLTA UN GRANDE TERREMOTO OPPURE UN'INONDAZIONE?

BELLDANDY SARÀ IN GRADO DI CONTRASTARE QUESTE CATASTROFI!?

...NON VUOI ASSISTERE?
POSSO VERAMENTE?

E...IO COSA DOVREI FARE?
PER IL MOMENTO...
...INIZIA A SPOGLIARTI!

CO-COSA VORRESTI FARE?!?
QUANTO SEI STUPIDO! MA COSA VAI A PENSARE?!

DEVI FARE SOLTANTO IL MODELLO PER DEGLI SCHIZZI!
VUOI DIRE ...IL MODELLO PER UN NUDO?
E' OVVIO.!!

ME NE VADO!! NON POSSO FARE UNA COSA DEL GENERE! MI VERGOGNO!!
SEI SICURO DI VOLER RINUNCIARE?
SEI AL VERDE, NON È COSÌ?!
EH!?
COME FA A SAPERLO?
ACCIDENTI!!
EBBENE SÌ...! È STATA TUTTA UNA MIA MACCHINAZIONE...
VISTO CHE VOLEVANO ESTORCERE UN'OFFERTA A MORISATO... HO PROPOSTO LORO IL MIO PROGETTO...
OH, MA È UN'OTTIMA IDEA!!
GLI OFFRIRÒ UN LAVORO OCCASIONALE!
MA IL VERO DIVERTIMENTO DEVE ANCORA INIZIARE!!
MALEDETTA!
ALLORA? LO FAI O NON LO FAI?

E VA BENE, HO CAPITO!! MI COMPORTERÒ DA VERO UOMO!!
ACCETTO!! FARÒ QUESTO LAVORO FINO IN FONDO!!

...MA...
...DEVO FARLO VERAMENTE?
POCO FA HAI ACCETTATO... NON È COSÌ?

...
ORMAI NON PUOI PIÙ TIRARTI INDIETRO!

AVANTI RAGAZZE, SPOGLIAMOLO!!

EHI...
...NON CREDEVO CHE FOS-SE COSÌ PIACEVOLE!

BASH

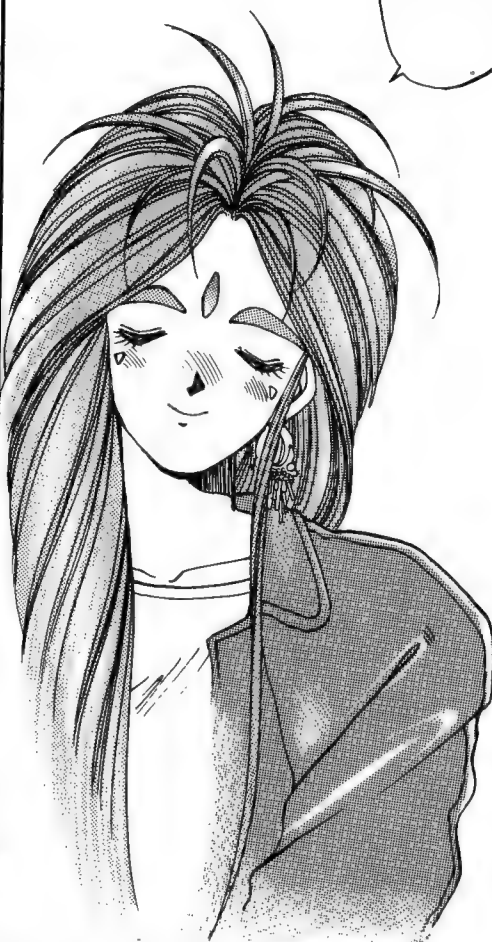
COS'È STATO?!
...

SONO STATA IO... SENZA VOLERLO!
CHE SIA SUCCESSO A CAUSA DELL'ELETTRICITÀ STATICA?
È STATA LEI...
PLICK PLICK

ZZINO
BENE, ANDRÒ A SPOGLIARMI DI LÀ!

SCUSAMI... STO DIVENTANDO TROPPO SENTIMENTALE...
SLAM

TAP TAP
NON C'È MOTIVO DI CHIEDERMI SCUSA!
ANZI, SONO IO CHE DEVO RINGRAZIARTI!

MI TRANQUILLIZZA VEDERTI COMPORTARE DA **RAGAZZA COMUNE**!
GRAZIE!
COMUNQUE ORA BISOGNA PENSARE A COME USCIRE DA QUESTA SITUAZIONE...
COSA STARANNO FACENDO?
ESATTO!
IN POCHE PAROLE VORRESTI FARE A MENO DI SPOGLIARTI, VERO?
?
ALLORA, COPRITI CON QUESTO!

VA BENE COSÌ?
SÌ, BENISSIMO!
ORA DEVI RESTARE IMMOBILE...
POFF!
Spiriti dell'aria ora, al mio cospetto giungete. L'immagine cambiar dovete, ingannevole sì l'aurora.

SCUSATEMI PER AVERVI FATTO ASPETTARE!
FUNZIONERÀ VERAMENTE?
PERCHÈ TUTTO QUESTO TEMPO? COSA STAVI FACENDO?

BASH
ECCOMI!!
OH! NON È POSSIBILE!!
OH!
ACCIDENTI! HA PERSO IMPROVVISAMENTE OGNI VERGOGNA...

HO CREATO UNA SPECIE DI **OBIETTIVO**, CAMBIANDO LA DENSITÀ DELL'ARIA.
AI LORO OCCHI APPARI **COMPLETAMENTE NUDO**!

COSA?
MA ALLORA È COME SE MI FOSSI VERAMENTE SPOGLIATO!!

NON PREOCCUPARTI! HO PRESO **QUELLO** COME MODELLO!

↓ECCO COME APPARE AI LORO OCCHI.

* BELLDANDY VEDE LE EMOZIONI ALTRUI COME SFUMATURE DI COLORE (VEDI KAPPA NR. 6). KB-

UFF!
SEMBRA CHE MANCHI QUALCOSA...
AH...
ACCIDENTI!
STAVO PER DIMENTICARE IL MIO VERO OBIETTIVO!
BELLDANDY!
DEVI FARE DA MODELLA ANCHE TU!
ALTRIMENTI NON PAGHERO' PER QUESTO LAVORO!
COME ?!?

CONOSCO MOLTO BENE IL TUO CARATTERE!
SE RIFIUTI, NIENTE RICOMPENSA... MA CREDO CHE NON SARESTI MAI CAPACE DI RIFIUTARE...
ORA SEI IN DIFFICOLTÀ NON È COSÌ!?

RINUNCIO ALLA RICOMPENSA!
NON FA NIENTE...

ASPETTATE UN MOMENTO
CRI-CRIC
CRIC
E...EHI! ASPETTA! NON VOGLIO PIÙ LA RICOMPENSA!! OH, NON POSSO MUOVERMI!!

HO CAPITO, LO FARÒ VOLENTIERI!

CHISSÀ COME SI PRESENTERÀ?
SPERO CHE FACCIA UNA BRUTTA FIGURA, COSÌ LA CORONA DI REGINETTA DELL'UNIVERSITÀ SARÀ DI NUOVO MIA!
CON IL CARATTERE CHE HA SI PRESENTERÀ SICURAMENTE NUDA!
CRIC
CHE BELL... EHM... È MOLTO IMBARAZZANTE!
OOOOH!
IO NON VEDO NIENTE!

COSÌ...
...ANDRA' BENE?

COSÌ...
...ANDRÀ BENE?

E INVECE...

FINE DEL CAPITOLO 10.

K9-A

Salve Kappa Boys! Rieccomi qua; è passato qualche mese dalla mia prima lettera a **Kappa Magazine**, ma da allora sono cambiate tante cose, fra le quali l'avvento di **Starlight**... Cosa dire? La scelta è perfetta, il manga è molto piacevole (peraltro non mi sembra che lo stile iniziale di Matsumoto sia così male), la rivista in sé è molto buona, con un formato e un prezzo ideale!! Poi sono arrivati gli annunci delle vostre prossime serie, e qui non posso dire nulla perché non conosco **Gun Smith Cats** e **Compiler**, ma mi chiedo cosa sparirà dopo **Squadra speciale Ghost**.

Vorrei parlarvi anche di un altro argomento: manga e comics. Sembrerò assurdo, ma io che sono sempre stato un 'fagocitatore' di Marvel fino all'età di 11/12 anni, ho ricominciato a leggere Uomo Ragno & C., solo in seguito alla mia nuova passione: i manga! Già, perché avevo quasi smesso di comprare fumetti (mi stavo stancando di "Corto Maltese" che era rimasta la mia unica rivista fissa) quando ho scoperto i manga, e da qui è risbocciato l'amore per il fumetto, e quindi le puntate dal giornalaio. Così ho riscoperto i comics (Star, ovviamente) e da qualche mese le due passioni convivono alla grande. Come si può leggere solo Shirow quando in giro c'è McFarlane? O idolatrare la Takahashi e ignorare Erik Larsen? Io non ci riesco: chi si accontenta... peggio per lui! Non c'è la scusa che i due generi sono troppo diversi, basta guardare McFarlane per scoprire come sia diventato 'americano' anche l'uso delle linee di velocità come unico contorno del personaggio, o la costruzione diversa di volta in volta delle tavole. E che dire del nesso, anche se vago, tra *Spawn* di McFarlane e *Devilman* di Go Nagai? Vorrei farvi una domanda a cui penso saprete rispondere, dato che siete appassionati veri e che sicuramente da bambini vi accaparravate tutto quello che riguardava i vostri beniamini... Per di più, avendo visto le vostre foto sull'**Uomo Ragno** penso che abbiate circa la mia età. Conoscete un giornale che esisteva circa nel 1980 o poco prima, riguardante tutti personaggi della TV? Mi pare si chiamasse "La Banda TV Ragazzi" o qualcosa di simile. Io li compravo tutti, però in seguito la mia collezione è stata buttata via, insieme ad altri monografici tra cui "Goldrake" (giornalino ameno senza il robot!) e il "Grande Mazinga". Ora, fino a che punto quelle storie erano piratate? Io penso totalmente, e con unico riferimento le serie televisive. Erano made in Italy o no? I Giapponesi ne sanno qualcosa? Per ora vi saluto. **Andrea**, Roma

P.S. Che ne direste di inserire asterischi che ricolleghino le note di Shirow della prima pagina all'interno del fumetto stesso? Fare avanti e indietro con le pagine non è comodo!

Carissimo Andrea, ti ringrazio moltissimo per i complimenti, ma soprattutto sono contenta che tu abbia ripreso a leggere fumetti con la passione di un tempo. Passiamo comunque alle tue domande: per quanto riguarda le 'sparizioni' di ***Kappa, Squadra speciale Ghost*** *è il primo dei nostri fumetti che si è concluso (anche se momentaneamente, dato che riprenderà nel '94). Per quanto riguarda* ***3x3 Occhi*** *e* ***Oh, mia Dea!****, invece, sappi che ci terranno compagnia ancora a lungo: in Giappone stanno ancora uscendo regolarmente i nuovi episodi.* ***Compiler*** *invece, che prende il via proprio in questo numero, ha una vita relativamente breve, in quanto si è concluso con il terzo volumetto (su* ***Kappa*** *durerà più o meno due anni) appena uscito in Giappone.* ***Gun Smith Cats*** *è solo al secondo volume, per cui nemmeno noi immaginiamo quanto possa ancora proseguire la sua pubblicazione. E ora veniamo ai 'mitici' anni '80: sì, anch'io mi ricordo di quella rivista e anche di "Cartoni in TV" e "Noi Supereroi"... Inoltre mi ricordo anche del giornalino di cui parli nel quale non appariva mai il robot, dove erano narrate strane storie su Atlantide e misteri vari: se non erro il titolo era "Actarus". "Goldrake" era un'altra rivista ancora, e ricalcava praticamente gli episodi più importanti della serie televisiva. Come hai indovinato li compravo tutti anch'io. Le storie erano disegnate nel nostro paese da disegnatori italiani, avendo come unico riferimento le serie TV. Credo che in Giappone non ne sappiano nulla. "Il grande Mazinga" era la versione originale giapponese di Gosaku Ota. Mi dispiace per le note di Shirow, ma non avevamo altra scelta.* ***Barbara***

K9-B

Cari amici di **Kappa**, sono una sedicenne milanese vostra fan da poco tempo. Vi scrivo per proporvi una tematica a mio giudizio interessante. Ho trovato alcune immagini di **Squadra speciale Ghost** in **Kappa** numero 5 che mi hanno fatto pensare. Il bel maggiore Motoko Kusanagi, con un'incredibile facilità, ha spappolato la testa a un terrorista, Toru Soma, con un mitra. La sua freddezza mi ha molto colpito. E' giusto uccidere un uomo in questo modo? Anche se era un delinquente di prima categoria, non aveva forse diritto a un processo regolare? Perché quella giustizia così sommaria? Un poliziotto deve essere un tutore della legge, e non un giustiziere della strada. Anche se ha a che fare con criminali, non è obbligato a comportarsi come loro. Il suo comportamento deve differire in qualche modo da quello dei malviventi! Sarebbe interessante conoscere il parere di altri. Prima di concludere vorrei fare un paio di domande:

1) E' vero che molto presto potrò leggere **Gundam** in italiano? Potrei sapere qualcosa di preciso?

2) Parlando di **SSG**, cos'è di preciso un *hacker*? Che effetto può avere su un essere umano così come lo intendiamo noi? Saluti. **Elena, Milano**

P.S. Su una scala da 1 a 10 mi piace pensarvi come un 11!

Cribbio! Questo sì che è un complimento! C'è da dire, però, che vedremo solo dallo spoglio definitivo dei voti del referendum quale sarà la media dei voti, e se saremo promossi dagli altri lettori... Dunque, rispondo subito alle domande numerate così dopo possiamo tuffarci nell'argomento principale della tua lettera.

1) Quel che è certo è che molte case editrici stanno facendo la corte al 'mito'. Bisognerà tener d'occhio l'edicola...

2) Un hacker è comunemente definito come 'manipolatore di dati', o anche come 'ladro informatico'. Più semplicemente è un genio dei computer in grado di infiltrarsi anche in linee private e superare complicatissimi codici d'accesso. L'hackeraggio è una realtà, oggi: un hacker di medio livello è

Stiamo preparando la **Prima Convention Italiana di Cinema d'Animazione Giapponese** che si terrà i giorni 16 e 17 di aprile a Bologna, con proiezioni, incontri e dibattiti: per maggiori informazioni, leggete **STARLIGHT 7** di aprile!

in grado di collegarsi con i computer della tua banca e trasferire il denaro 'virtuale' dal tuo conto corrente al suo senza dover nemmeno uscire di casa. Oppure far sì che l'importo della sua bolletta del telefono lo paghi qualcun'altro. Un film che spiega abbastanza semplicemente cos'è un hacker è War Games - Giochi di Guerra, in cui un ragazzo si inserisce in un programma della difesa americana, e credendo di avere a che fare con un nuovo videogioco, arriva a un passo dallo scatenare la Terza Guerra Mondiale! A parte situazioni del genere (hai detto niente!) un hacker non può avere alcuna influenza diretta su un essere umano; nel caso di ***SSG****, invece, molti personaggi sono cyborg, spesso collegati a una 'rete' informatica: un bravo hacker può inserirsi in questa rete, scegliere la 'linea' di un particolare cyborg, e rubargli dati o, peggio, usarlo come una marionetta. Il problema che esponi riguardo alla violenza in quell'episodio di* ***SSG*** *è molto particolare, perché una volta tanto si parla di violenza morale, e non fisica. Fumetti a parte, dove tutto (o quasi) è concesso, capita spesso che nella realtà avvengano fatti del genere, in cui le autorità abusano del proprio potere; è sicuramente il metodo più barbaro e incivile di trattare una situazione, e a meno che uno non ne sia costretto per casi estremi - come autodifesa o effettivo pericolo di morte - dovrebbe evitare di farne uso. Già la pena di morte dopo un processo è di per sé un atto meschino e medievale, ma addirittura decidere seduta stante che qualcuno deve morire, ritengo sia completamente sbagliato. C'è da tener conto però del fattore emotivo: in un particolare stato d'animo è difficile essere in grado di agire razionalmente, e quindi tutti i bei discorsi vanno a farsi friggere… Tu cosa ne dici? E gli altri lettori?* ***Andrea Baricordi***

K9-C

Ciao a tutti, cari amici, mi è servito un po' di coraggio per scrivere questa lettera, ma dovevo farvi le mie più sincere scuse perché stavolta, anche se non direttamente nei vostri confronti, l'ho fatta proprio grossa. Mi riferisco al fatto che alla conferenza di Go Nagai ero uno dei non pochi interlocutori che facevano domande che non c'entravano nulla con lui, né come uomo, né come fumettista. Vi prego di credermi, però, se vi dico che alla fine mi sono vergognato come un ladro. Alla fine, però, ho chiesto all'interprete di porgere le mie scuse al maestro per l'indelicatezza che ho avuto nei suoi confronti. Non che gli altri del pubblico si siano comportati meglio di me, comunque, né gli organizzatori della conferenza con i loro silenzi ingiustificati. Io sono un vero sostenitore dei manga, degli anime, e anche della cultura giapponese, seguo tutti gli albi e i video che escono in Italia e non mi faccio 'bello' perché ora vanno di moda. Se mi sono comportato in quel modo a Lucca è stato perché non ero preparato a fare domande serie a un grande artista giapponese, ma non farò lo stesso errore se interverranno altri autori a una prossima fiera del fumetto. Spero che pubblichiate la mia lettera, cosicché diventi un invito per gli altri lettori a scrivere (magari proprio quelli che erano presenti alla conferenza di Nagai). Ciao a tutti.
Tommaso Tre Re, Firenze

Il nostro editoriale sul numero sei di ***Kappa*** *ha suscitato non poco disappunto tra i lettori: in molti (soprattutto chi non era presente a Lucca) ci hanno dimostrato la loro solidarietà, alcuni (sempre tra gli assenti alla manifestazione) ci hanno accusato duramente, ritenendosi offesi per le parole da noi rivolte, uno solo ci ha scritto dopo aver assistito realmente alla conferenza di Go Nagai. Non ho scelto questo 'mea culpa' di Tommaso per attaccare, né per assolvere nessuno, ma solo per chiarire un po' le cose a tutti. Abbiamo grande rispetto per i lettori, noi stessi lo siamo, e non intendevamo accusare chi non ha potuto intervenire al Salone del Fumetto perché impossibilitato a raggiungere la cittadina toscana, ma sottolineare il nostro rammarico all'organizzazione e ad alcuni redattori di riviste specializzate e fanzine. Se questo è servito a scatenare i lettori e ad affrontare l'argomento insieme, non possiamo esserne che contenti. Nessuno può negare che la corsa all'autografo o allo speciale di turno sia diventata davvero incontenibile, e dicendo questo non mi rivolgo ai fan che leggono e sostengono il loro autore preferito, ma ai moltissimi che chiedevano a destra e a manca dediche senza guardare neanche in faccia l'interessato (molti si ritroveranno nei loro quaderni firme di standisti e visitatori, o gli autografi di Lupoi e Scatasta sui poster giapponesi, e i nostri sui segnalibri dell'Uomo Ragno). Alcuni, poi, ci hanno scritto che non conoscendo Nagai e il suo universo non potevano rivolgergli alcuna domanda. Liberi di farlo, ma le conferenze stampa servono anche per scoprire e avvicinarsi a una scuola di fumetto che non si conosce, senza il timore di fare domande 'apparentemente stupide'. Non esistono domande stupide, solo alcune risposte possono esserlo.* ***Massimiliano***

CHAPTER 2 REVOLVER FREAK

L'ALLINEAMENTO DELL'OBIETTIVO E' STATO ULTIMATO, SIGNORE!

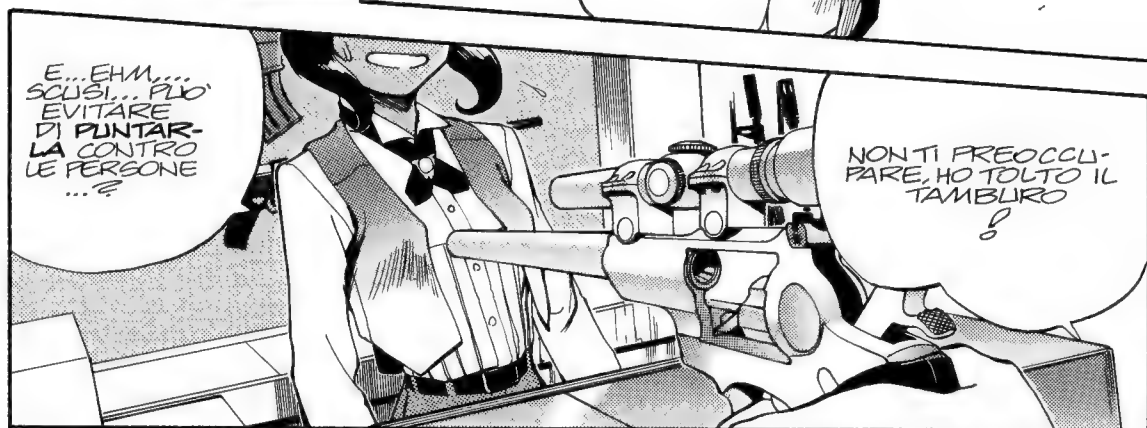
MANCA IL MIRINO FRONTALE...

ESATTO! PER LA CACCIA SI USA SOLTANTO L'OBIETTIVO...

NO, NON FA NIENTE.

MA SE PUO' ASPETTARE TRE GIORNI POSSO INSTALLARGLIELO...

E... EHM... SCUSI... PUO' EVITARE DI **PUNTARLA** CONTRO LE PERSONE ...?

NON TI PREOCCUPARE, HO TOLTO IL TAMBURO!

ANCHE IL GRILLETTO E' MOLTO LEGGERO... OFFRE UNA RESISTENZA DI 1,83 KG CIRCA... RISPONDE A **QUASI** TUTTI I REQUISITI DA ME ORDINATI.

EH EH!... **LUGER-SUPER RED HAWK 12 POLLICI** SU ORDINAZIONE SPECIALE... MI PIACE VERAMENTE!

UNO STRANO CLIENTE!?

GIÀ! ERA COME SE MI **LECCASSE** TUTTO IL CORPO CON LA CANNA DELLA PISTOLA...

PER DI PIÙ HA ORDINATO DELLE PALLOTTOLE MOLTO STRANE!

VOLEVA QUELLE ESPLOSIVE O QUELLE MODELLATE?

PERCHÈ OGNI TANTO NON PENSI ANCHE A QUALCOSA CHE NON C'ENTRI CON **LE BOMBE**!?

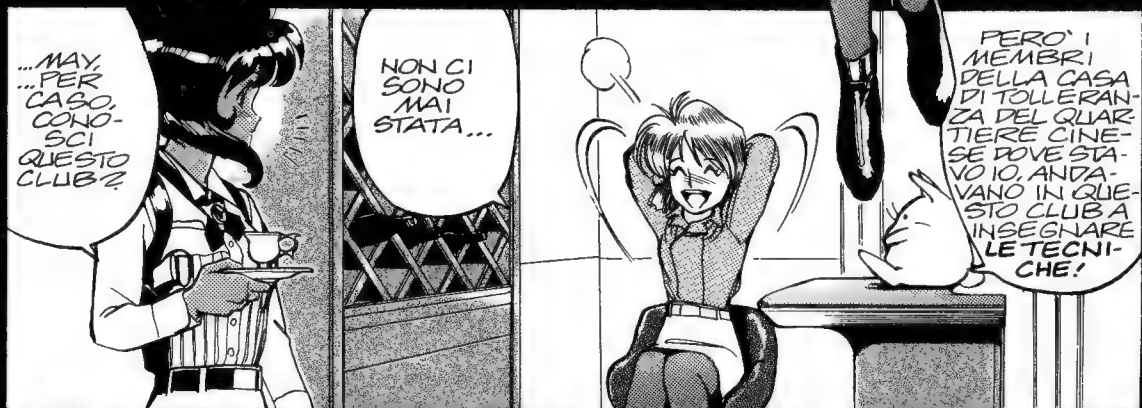
NON ESISTONO PALLOTTOLE DEL GENERE PER LE PISTOLE!

* PUÒ TRAPASSARE ARMATURE (STOPPINO IN ACCIAIO CON LEGA AL TUGSTENO) DOPPIA CARICA RISPETTO AL NORMALE (NON SI PRODUCE IN FABBRICA).

* BIS_PALLOTTOLA CON PUNTA SCOPERTA.

OH, BECKY !?
HAI TROVATO IL COVO DI QUEL TIZIO?
PHONE
NON PER NIENTE MI CHIAMANO IL SEGUGIO!
COMUNQUE SIA, L'AVANTI DELLA STUDE BAKER È UNA MACCHINA MOLTO RARA...
IN QUESTO MOMENTO È AL PALAZZO HAMMER IN DEERBONE STREET.
SEMBRA CHE SI TROVI AL PRIMO PIANO, IN UNA STANZA PRIVATA RISERVATA AI MEMBRI DEL CLUB PER LA PROSTITUZIONE, CHIAMATO ALMOND CLUB.
ALMOND CLUB !?
ESATTO! E ORA PARLIAMO DI AFFARI...
AVANTI
COOOOSA?! 500 DOLLARI AL GIORNO PER INFILTRARTI ?!?
QUESTO CLUB OCCUPA TUTTO IL PRIMO PIANO!
TI INTERESSA SAPERE IN QUALE CAMERA SI TROVA LUI, NON È COSÌ?
VORREI COMPRARMI UN CAPPOTTO DI PELLE NUOVO... SE ASSUMESSI UN'ALTRA PERSONA, TI COSTEREBBE DI PIÙ!
E POI...
GRAZIE SIGNORINA BECKY! IL TUO LAVORO FINISCE QUI!
CLANK
EH... !?
PRONTO? PRONTO?
SE CERCHI UN' INFILTRATA, HAI LA PERSONA IDEALE PROPRIO DAVANTI AI TUOI OCCHI!
CHE SIGNIFICA QUESTA MOSSA, MINNIE MAY?

CHICAGO
AAHH...
AAHH...
NGH...
UUHH!
NH...
NN!
O... OOH!
OH! ...OOH!

DORIS EVANS, ORIGINARIA DEL TEXAS... ANCHE IL CERTIFICATO MEDICO È PERFETTO!
DOVE HAI IMPARATO UNA TECNICA DEL GENERE?
NON È LA PRIMA VOLTA CHE LO FACCIO!
AH, CAPISCO!
OK, FIRMA QUESTO DOCUMENTO!
CERTO...
CE L'HO FATTA!
TI BASTANO 400 DOLLARI AL GIORNO..?!
VA BENE, MI FA PIACERE... MA COME FARAI CON IL NEGOZIO DURANTE TUTTO QUESTO TEMPO?
INOLTRE, CON LA BELLEZZA E LE TECNICHE DI BECKY, SARÀ IMPOSSIBILE OTTENERE QUALCOSA!
TANTO, IN QUESTO PERIODO C'È POCO DA FARE!
FACENDO PREPARARE DEI DOCUMENTI FALSI, POSSO LASCIARE TUTTO QUANDO VOGLIO... POI MI BASTERANNO SOLO DUE O TRE GIORNI!
QUANTO A ME, SONO SICURA DI POTER ESSERE ASSUNTA SUBITO!!
...MAY, ...PER CASO, CONOSCI QUESTO CLUB?
NON CI SONO MAI STATA...
PERÒ I MEMBRI DELLA CASA DI TOLLERANZA DEL QUARTIERE CINESE DOVE STAVO IO, ANDAVANO IN QUESTO CLUB A INSEGNARE LE TECNICHE!

MA...
IN QUESTO CLUB CI SONO MOLTI FUNZIONARI PUBBLICI.
I SOCI SANNO MANTENERE BENE I SEGRETI, PER CUI, FINCHÈ NON CI SI INFILTRERÀ, NON SI POTRÀ MAI SAPERE IL NOME DEI CLIENTI E IN QUALE CAMERA SI TROVINO...
NON VUOI CHE LA CANNA SPECIALE RALLY VENGA USATA PER UN OMICIDIO, NO?
...D'ACCORDO!
DUFD DUMF
DUMF

OOOONN
SUPER RED HA
44 MAGNUM CAL.

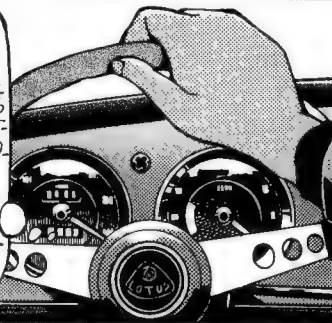
BRAVA, HA FATTO PROPRIO UN BUON LAVORO SI-GNORINA RAL-LY!

TUTTO E` PRONTO PER LA CERIMONIA D'INAUGURAZIONE DEL PALAZZO CENTRALE DI ROCKFORD, CHE SI TERRA' DOMANI...
DAVANTI AL PALAZZO FERVONO GLI ULTIMI PREPARATIVI.

DOMANI ALLE ORE 10 DEL MATTINO, VERRA` INAUGURATO L'EDIFICIO CON IL TAGLIO DEL NASTRO ALLA PRESENZA DEL SIGNOR ROCKFORD E DEL SINDACO...
GLI AUTOMOBILISTI TENGANO PRESENTE CHE DA MEZZANOTTE VERRA' BLOCCATO TUTTO IL TRAFFICO DAL NUMERO 8 AL NUMERO 10 DI DEERBONE STREET.

CLICK
ORA VENIAMO AGLI OSPITI DELLA FESTA...

ORA NE SONO SICURA!

I POSSIBILI BERSAGLI SONO ROCKFORD O IL SINDACO... OPPURE ENTRAMBI...
GIA`... SE SPARA CON UNA 44 MAGNUM A 12 POLLICI CON PROIETTILI CORAZZATI A DOPPIA CARICA...
ANCHE SE SI TROVASSERO IN UNA MACCHINA BLINDATA...
...E CI FOSSE UN SERVIZIO DI SICUREZZA DOTATO DI GIUBBOTTI ANTIPROIETTILE A FARGLI DA SCUDO NON SERVIREBBE A NIENTE...
AVENDO SCELTO IL TIPO PENETRANTE INVECE DEL KTW,* VUOL DIRE CHE...
*PALLOTTOLA RIVESTITA DI OTTONE CON TRATTAMENTO AL TEFLON.
...INTENDE SPARARE DIRETTAMENTE ALL'INTERNO DELL'AUTO ?
PERO' E` STRANO ...DI SOLITO SI USA IL FUCILE...
MMMH... COMUNQUE SIA..
...SPARERA` SICURAMENTE DA QUALCHE FINESTRA DEL CLUB...

VROOM

E' TORNATO...
UNA AVANTI NERA...

UN CORSO DI ADDESTRAMENTO!?
CO-COOOOSA?!?

MA TU NON HAI BISOGNO DI TUTTO QUESTO TEMPO! IL DIRETTORE HA DETTO CHE PER QUANTO RIGUARDA LE TECNICHE SEI A POSTO, GIUSTO?
DI SOLITO OCCORRONO CINQUE GIORNI...
QUA... QUANTI GIORNI CI VORRANNO?
ESATTO! IN QUESTO CLUB ABBIAMO COME SOCI MOLTI FUNZIONARI CHE HANNO DIFFERENTI ESIGENZE...

BASTERANNO DUE GIORNI!
PFUH
OK!
QUESTA E' L'AREA RISERVATA AI MEMBRI D'ORO!
SLAM

OH, SIGNOR ISIGONIS, BENTORNATO!
SALVE...
MMH...?
SERVIMI LA CENA IN CAMERA, PIU' TARDI!
OK! IL SOLITO, VERO?
EHI, PICCOLA! SEI UN'ESORDIENTE?
AH... S... SALVE!
MOLTO CARINA...
E' ENTRATA IN SERVIZIO OGGI!
E' UNO DEI MEMBRI D'ORO?
ESATTO! E' UNO DEI MIGLIORI CLIENTI... ALLOGGIA ALLA SUITE REALE NUMERO 3 RISERVATA AI SOCI.

MMH...
CON UNA SUA RACCOMANDAZIONE POTRESTI AVERE DEI PREMI AGGIUNTIVI!

ALLA SUITE REALE NUMERO 3...

09:58

ANCORA NESSUNA COMUNICAZIONE DA MAY...

PURTROPPO MANCANO MENO DI DODICI ORE...
FORSE NON SA ANCORA CHE DOMANI E' IL **GIORNO X**...

SE ASPETTO AL PARCHEGGIO SOTTERRANEO DEL PALAZZO LE ONDE RADIO NON ARRIVERANNO...
...MA NON POSSO AVVICINARMI PIU' DI COSI' A CAUSA DEL BLOCCO DEL TRAFFICO...
...COME POSSO FARE?!

SEI L'UNICA SU CUI IO POSSA CONTARE VERAMENTE, **MINNIE MAY**!

...
...PAI LI?!?
...MAY!?
SEI TU L'ISTRUTTRICE...?
E TU SARESTI L'ESORDIENTE?
NELLA CASA DEI GATTI VIOLA GUADAGNAVI PIU' DI ME!
E POI... NON ERI ANDATA A VENDERE ARMI?
E... UN... UN SEMPLICE... LAVORO OCCASIONALE!
UN LAVORO OCCASIONALE...? ASCOLTAMI BENE!!
SWASH
SMETTETELA!
JOHNNY...!
CHI E'?

ASPETTA... COSA VUOI FARE?

CONTROLLERÒ A QUALE LIVELLO TECNICO SI TROVA!

COS...?

PIANTALA! LEI È SPECIALE!

SBAM

MA NON FARMI RIDERE!

AAH
SUPER REDHAWK
AA H...
AAH...
SONO LE 9 E 10... NON FARÒ PIÙ IN TEMPO...
SARÀ MEGLIO CHIEDERE AIUTO ALLA POLIZIA...
MA DUBITO CHE INTERVERRANNO SENZA DELLE PROVE VERE E PROPRIE...
SE NON AVRÒ ALCUNA NOTIZIA NEI PROSSIMI 10 MINUTI...
SBRIGATI MINNIE MAY!

UHNNN...
...
I... INCREDIBILE...
ACCIDENTI, PROPRIO IO...
...B... BEN 20 VOLTE!...
AH!
DEVO... FARE UNA TELEFONATA!
CLANK!
CIAK

TRRR

CLICK
SÌ...? SONO RALLY!
OH, SONO IO! SCUSAMI PER IL RITARDO... A DIRE LA VERITÀ...

POTREBBE ENTRARE IN AZIONE FRA MENO DI VENTI MINUTI!
SCEMA! ORMAI È TROPPO TARDI!

COME?

ALLE 10, PROPRIO QUI DAVANTI, CI SARÀ LA **CERIMONIA D'INAUGURAZIONE** DEL PALAZZO!
VERRANNO ANCHE DUE PERSONAGGI **MOLTO IMPORTANTI**!
PRESTO! FAMMI SAPERE IN **QUALE** CAMERA SI TROVA!

SONO ARRIVATI I **BERSAGLI**! VENGO SUBITO LI'! PENSA TU AD APRIRMI LA PORTA E A GUIDARMI!

O... OK!!

TAP

SBRI-GATI!!

CLICK

EHM... MI SCUSI!

URGH!

TUMP

TAP

BASH
OPEN!
DOV'E' LA SUA CAMERA?
DA QUELLA PARTE, IN FONDO! ALLA NUMERO 3!
E...EHI! COSA STATE FACENDO?
SWAP
DUMF DUMF DUMF
DUMF
CLICK
SLAM
BANG

DUMF
DUMF
DUMF
DUMF
DUMF

UGH!
HA SPARATO SEI PALLOTTOLE!
QUESTO È IL MOMENTO!!
È VELOCISSIMO!
CIAK
CLICK!
BANG!

UH...
OH...
GUARDANDOLO BENE, SI DIREBBE PROPRIO UN CALLO DA REVOLVER!
FINO A OGGI HAI SEMPRE LAVORATO CON I REVOLVER, VERO?
SÌ... E ME NE VANTO...!
MA... PERCHÉ...?

FINE DEL CAPITOLO 2.

RIVISTA DI ANIMAZIONE GIAPPONESE
ANIME
AKEMI TAKADA
ORANGE ROAD
9

Ormai da qualche mese, nella stragrande maggioranza delle videoteche e dei negozi specializzati italiani è possibile acquistare un'imperdibile raccolta di videocassette: **Lady Oscar** (*Versailles no Bara*, Bim Bum Bam Video, 85' per cassetta:, serie completa 10 uscite, L.29.900 cadauno), prodotta in Giappone nel 1979 dalla Riyoko Ikeda Productions e dalla TMS e replicata in Italia sulle reti berlusconiane fino a pochi mesi fa. La storia, tratta da un manga di successo realizzato dalla brava Riyoko Ikeda, narra la vita, gli incontri e gli amori di una donna, costretta dalle circostanze a comportarsi da uomo, dalla nascita all'età adulta nella Francia prerivoluzionaria. Carichi di pathos e drammaticità, gli eventi si susseguono a ritmo incalzante puntata dopo puntata, diretti con abilità e maestria da due grandi registi, Tadao Nagahama nella prima parte e Osamu "Cobra" Dezaki nella seconda, che si dividono il difficile compito di rendere gli stati d'animo dei personaggi, vero fulcro della storia, in immagini. E lo fanno riuscendo a creare giochi di luci e ombre, prospettive e addirittura suddividendo lo schermo in vignette, quasi fosse la tavola di un fumetto: un susseguirsi di immagini (split screen), che accrescono e sottolineano la tensione emotiva dei personaggi. La caratterizzazione grafica dei protagonisti e l'animazione, affidate a un altro mostro sacro del panorama nipponico: Shingo Araki, assistito come sempre dall'abile mano di Michi Himeno, risulta la scelta ottimale per dei personaggi dalle sfaccettature così complesse. L'abilità del grande Araki, già ottimo animatore, consiste soprattutto nell'introduzione del fattore estetico della bellezza che coinvolge sia i personaggi che le situazioni rendendo così lo spettatore più coinvolto a livello emotivo (scagli la prima pietra chi, tra le ragazze, non si è mai innamorata di André o del bel Conte di Fersen). Personaggi così perfetti possono avere una propria dimensione solo in scenari perfetti: per ovviare a questo inconveniente viene chiamato Ken Kawai, che con la sua abilità di scenografo crea spazi di uno sfarzo accecante e ambientazioni sontuose. Anche le bellissime (e difficilmente reperibili) musiche, realizzate da Koji Magahino, vengono usate per sottolineare maggiormente le scene più importanti e le situazioni dense di pathos, rendendo *Versailles no Bara* una delle migliori opere dell'animazione televisiva mai realizzate in Giappone. Nel corso degli anni in cui è stata trasmessa in Italia, la serie televisiva ha subito, tra una replica e l'altra, il rimontaggio delle immagini della sigla d'apertura e la sostituzione della canzone cantata dai mitici (per noi fan) Cavalieri del Re: la prima, ottenuta mixando delle sequenze tratte dall'animazione, mentre la seconda affidando la canzone a Cristina D'Avena (no comment!). Le cassette della Bim Bum Bam Video sono l'ultima versione: un peccato per la sigla ma non per la qualità delle immagini, sicuramente più curata rispetto all'edizione con sigla, integra uscita per la Logica 2000 qualche tempo fa. E in più non bisogna dimenticare che in ogni cassetta sono contenuti ben quattro episodi

Barbara Rossi

ORANGE ROAD

di **Massimiliano De Giovanni**
e **Cedric Littardi**

A volte, il titolo di una serie a cartoni animati può nascondere alcune informazioni sulla storia che a prima vista passano del tutto inosservate. Prendiamo per esempio **Kimagure Orange Road**, il celebre manga di Izumi Matsumoto famoso anche per la brillante trasposizione animata, giunta in Italia come *E' quasi magia Johnny*: 'Kimagure' significa 'capriccioso', termine estremamente caratterizzante se si pensa al carattere vivace dei protagonisti, mentre la seconda parte del titolo indica il nome della via dove ha sede il bar ABCB, teatro di tantissime avventure. In effetti, i giochi di rivalità che nascono e si sviluppano di episodio in episodio sono tutti capricci adolescenziali: quelli di Hikaru che si 'attacca' a Kyosuke, quelli del ragazzo che si rifiuta di scegliere tra le due compagne, quelli di Madoka che a volte appare sin troppo fredda con Kyosuke, quelli

© Matsumoto/Shueisha

© Matsumoto/Shueisha

di tutti i personaggi secondari. Quarantotto episodi, trasmessi in Giappone a cadenza settimanale sugli schermi di NTV (Nihon TV), affidati dalla Toho allo Studio Pierrot e ai suoi celebri artisti: ritroviamo, così, alcuni nomi molto noti agli appassionati come Osamu Kobayashi (regista), Kenji Terada (sceneggiatore), Masako Goto (supervisore dei disegni), Shichiro Kobayashi (direttore artistico) e la superba Akemi Takada (character designer). Il plot si delimita essenzialmente negli schemi della soap opera e delle serie di magia: da un lato il sentimento, il complicato rapporto 'triangolare' e la sua evoluzione, dall'altro i poteri ESP della famiglia Kasuga. La differenza tra questi due generi narrativi si fa sentire soprattutto per quanto riguarda la *continuity*. Se nelle soap gli episodi sono di solito strettamente concatenati, il filo conduttore di questa commedia animata è meno percettibile. A prima vista il progetto potrebbe sembrare azzardato (molte serie devono

la propria fortuna alla suspance del finale, che lega lo spettatore fino all'episodio successivo), ma la calorosissima risposta dei fan dimostra esattamente il contrario. Poco importa se il budget non è dei più elevati e ciò costringe gli animatori a una povertà negli sfondi, o se la colonna sonora non è delle meglio arrangiate, bastano solo pochi episodi per rimanere rapiti dall'imprevedibile contesto narrativo e dalla spontanea simpatia dei protagonisti. Si entra nei panni di Kyosuke e si vive con lui la cotta per Madoka, che nasce nel primo episodio per culminare nell'undicesimo con una bella scenata di gelosia, ma parallelamente ai sentimenti del ragazzo si è partecipi anche di quelli di Hikaru, che iniziano a delinearsi nel quarto episodio del cartone animato. Un triangolo amoroso che si complica esponenzialmente nel tredicesimo episodio, quando Kyosuke invita Hikaru a un concerto. Equivoci, incomprensioni e malignità varie arrivano poi dagli amici, che compaiono a poco a poco divenendo abituali e indispensabili comprimari. E' come se parte dell'azione fosse affidata all'improvvisazione dei personaggi, che come abili attori rendono originale ogni clichés già adottato da qualsiasi altra soap opera. E che dire dei poteri extrasensoriali della famiglia Kasuga? La telecinesi di Kurumi e Manami, il teletrasporto di Kyosuke e la telepatia e la capacità di viaggiare nel tempo del piccolo Kazuya sono alla base di molte situazioni paradossali e permettono

alla serie di non affossarsi nello sfruttamento del solo *ménage à trois*. Ma l'episodio meglio realizzato dal punto di vista tecnico e dalla sceneggiatura è il quarantatreesimo, forse il più tagliato tra quelli trasmessi anche in Italia, dove Hikaru riesce a convincere il suo *senpai* a cantare in un gruppo rock durante il festival della spiaggia. Una notte, in maniera del tutto innocente, Kyosuke va a dormire da un'amica di Madoka e Hikaru che, neanche a dirlo, ha appena litigato con il suo ragazzo. Vergognoso del suo gesto inventa una menzogna, ma la verità non tarda a venire a galla, spezzando il cuore a Hikaru. Un piccolo capolavoro che tenta di rompere i legami con la cronologia abituale, tanto da rendere difficile la distinzione tra realtà e sogno, presente e passato. I disegni sono senza dubbio i più incantevoli della serie e la caratterizzazione dei personaggi è talmente espressiva da lasciare trasparire parte del loro carattere: l'entusiasmo e la fragilità di Hikaru, l'indecisione di Kyosuke o la maturità di Madoka. Tra il 1987 e il 1988, la serie televisiva di **Orange Road** è stata acquistata e trasmessa anche in Italia, nonostante alcuni tagli più o meno giustificati, come il consueto sangue al naso di Kyosuke dovuto al suo eccitamento, gli sguardi indiscreti del protagonista, le tenute sexy di Madoka, e non ultime le canzoni originali giapponesi. A questo bisogna poi aggiungere un'accelerazione della trasmissione di ogni

singolo episodio del 10% che ha permesso all'emittente televisiva l'inserimento della pubblicità. Se prendiamo in esame il solo ventitreesimo episodio possiamo già renderci conto di quanto il cartone animato sia stato manipolato: la prima scena mostra Kyosuke particolarmente attratto dalla scollatura di Madoka, quando i ragazzi sono al cinema, poi, Kyosuke viene audacemente spinto contro una porta. E che dire della tanto annunciata canzone finale che non è mai stata trasmessa? Orologio alla mano, non rimangono che quattordici minuti di programmazione contro i previsti ventidue. Si rimane anche allibiti di fronte alle accuse che il protagonista rivolge a Madoka: sparendo alcune scene, il pubblico non era partecipe del fatto che la ragazza frequentasse altri 'amichetti'. Quando le censure potrebbero diventare troppe, o comunque creare festidiosi contrattempi, si predilige una scelta ancora più drastica: eliminare dal palinsesto l'episodio incriminato. Due puntate della serie TV (la 35 e la 37) hanno subito questo destino. La ragione è molto semplice: Kyosuke è ipnotizzato dalle sorelle, che lo riducono a un semplice automa ai loro folli ordini. Così, il malcapitato si trasforma in ladro di mutandine in casa di Hikaru e in fotoreporter per immortalare le nudità di Madoka.

(Si ringrazia per la gentilezza e disponibilità Tiziana Corbella, responsabile dell'Ufficio Stampa della Fininvest)

STAR☆LIGHT

mensile, 11,5x17,5 cm, 136 pag, b/n, lire 3.000

Regalatevi un capriccio, come quello della strada delle arance, il celebre manga di Izumi Matsumoto giunto in Italia nella serie televisiva *E' quasi magia Johnny*. **Kimagure Orange Road** è la seconda tappa del percorso nel mondo dei manga da parte della Star Comics: albi monografici di 136 pagine, tadotti e adattati direttamente dalle pellicole giapponesi mantenendo i nomi originali e tutte le scene che nella versione animata sono state vistosamente censurate. Venticinque numeri per una storia che è già entrata nell'immaginario comune, e che trova felicemente concordi critica e pubblico. Appuntamento in tutte le edicole, quindi, e per orientarvi meglio, un comodo specchietto con i riferimenti tra i nomi giapponesi e quelli utilizzati dalle reti Fininvest:

Kyosuke Kasuga:	Johnny
Manami Kasuga:	Manuela
Kurumi Kasuga:	Simona
Takashi Kasuga:	Serghiei
Kazuya Kasuga:	Paolo
Madoka Ayukawa:	Sabrina
Hikaru Hiyama:	Tinetta
Yusaku Hino:	Renato
Seiji Komatsu:	Michael
Hatsuda (Hatta):	Carlo
Jingoro:	Ercole

ORANGE ROAD

1 ORANGE ROAD THE PILOT

La serie televisiva di **Kimagure Orange Road** non rappresenta il primo passaggio in animazione del celebre manga di Izumi Matsumoto: già da qualche mese, infatti, era uscito un film pilota prodotto dalla Jump Video per saggiare i gusti del pubblico e sperimentare le caratteristiche basilari di alcuni personaggi. Kyosuke, Madoka, Hikaru, Yusaku e Seiji partono per una tranquilla vacanza sulle spiagge di Okinawa, per fare un po' di surf. Yusaku e Kasuga, però, decidono di movimentare l'ambiente screditando il solito Kyosuke. E per finire, il film pilota ci regala un flash-back del famoso incontro sulla scalinata. Nel vedere questo film gli appassionati potrebbero rimanere un po' sorpresi: nonostante alcune sequenze siano state poi recuperate nella serie TV, i colori sono decisamente più pallidi, le forme appena accennate, e anche la colonna sonora è meno suggestiva.

2 SHIROI KOIBITOTACHI

Dopo un film che snaturava completamente la serie animata e che vide i fan protestare duramente, la Toho pensò di sfruttare al meglio il soggetto di Matsumoto e decise di non produrre un nuovo lungometraggio, ma alcuni episodi di 20-25 minuti da commercializzare in videocassetta. Due OAV affidati completamente allo Studio Pierrot furono distribuiti prima per il noleggio e successivamente anche per la vendita. Entrambi sono leggermente osée, e i disegni sono nettamente superiori allo standard medio. Il primo è dedicato allo sport invernale: lo sci. Tutto ha inizio mentre Madoka e Hikaru si concedono un bagno tonificante e Kyosuke passa inavvertitamente di fronte alla loro porta. Un buon prologo per la serata, che i giovani trascorreranno in compagnia dei soliti amici, del padre di Kyosuke e di alcune vecchie leggende di fantasmi. Il giorno dopo, il protagonista si ritrova a sciare solo con Madoka in una zona soggetta a valanghe, e i due si salvano da una slavina trovando riparo in una grotta. La ragazza inizia a svestirsi, ma quando Kyosuke tenta di avvicinarsi riceve in cambio un sonoro ceffone che lo fa tornare alla realtà. Improvvisamente, il fantasma di una ragazza appare davanti ai loro increduli occhi. Kyosuke e Madoka si ritrovano sospesi sull'orlo di un baratro, sopra un lago di lava, ma contrariamente alla leggenda il ragazzo non lascia la sua amata e si abbandona con lei per risvegliarsi all'aperto, in mezzo alla neve. Sogno o realtà? La sola cosa certa è che la maledizione della leggenda è stata sconfitta dall'amore. Un OAV suggestivo che presenta per la prima volta il tema del soprannaturale, penalizzato però da un intreccio narrativo decisamente debole.

3 HAWAIAN SUSPANCE

I tre protagonisti si ritrovano soli su una calda spiaggia delle Haway. Mentre Hikaru ritorna in albergo per prendere il portafogli del suo 'tesorino', però, viene confusa per la figlia di un re del petrolio e per questo rapita. Kyosuke e Madoka partono alla sua ricerca, e seguono le tracce dei rapitori fino ad arrivare a una barca, la Blue Dolphin, ma lì vengono catturati e imprigionati assieme a Hikaru. Grazie ai poteri extrasensoriali di Kyosuke, i tre tentano una fuga disperata. L'episodio si conclude con una scena mozzafiato: un'auto sfreccia contro i ragazzi, mentre Madoka estrae un'arma e spara. Una storia che va al di là degli stereotipi che avevano caratterizzato la serie animata, dove per una volta l'umorismo cede il passo all'azione, alla suspance, al thrilling, con risultati non necessariamente scadenti. Il pubblico, però, non sembra disposto ad accettare questi cambiamenti e la casa di produzione fa immediatamente dietro front, progettando nuovi episodi maggiormente in linea con le avventure televisive.

4 WAGAHI WA NEKO DE ATTARI OSAKANA DE ATTARI

Il gatto Jingoro tenta di catturare il pesciolino nell'acquario, con il solo risultato di rovesciarlo assieme al suo vispo contenuto, e Kyosuke, toccandolo, provoca uno scambio di personalità. Manami e Kurumi iniziano a catturare tutti i pesci nel tentativo di 'recuperare' lo spirito del fratello, ma mentre l'operazione di ricerca è in pieno atto, Jingoro e il pesciolino si toccano scatenando un nuovo scambio di personalità. Lo spirito di Kyosuke entra nel corpo del felino, che le ragazze decidono di accudire proponendogli di scegliere con chi delle due passare la notte. Influenzato da Kyosuke, il gatto preferisce Madoka e si appresta a trovare spazio accanto a lei sotto le lenzuola. Altrove, la famiglia Kasuga inizia un rituale magico per permettere allo spirito del ragazzo di fare ritorno nel proprio corpo: inutile dire che ci riusciranno proprio sul più bello! Un divertentissimo OAV tratto da un romanzo di Natsume Soseki.

5 HURRICANE! HENSHIN SHOOJO AKANE

Quando Kyosuke si risveglia nel suo letto e si accorge di aver dormito di fianco a Hikaru entra in crisi, ma quando vede che la ragazza è completamente nuda balza addirittura fuori dalle coperte. L'imbarazzante situazione si rivelerà essere uno scherzo di Akane, cugina di Kyosuke, capace di mutare liberamente il proprio aspetto. Ma i guai non sono finiti: Akane vede Madoka e... se ne innamora follemente! Gelosa di Kyosuke, la ragazza si trasforma nel cugino e cerca di screditarlo in ogni modo. Per dimenticare i suoi problemi, Madoka si rifugia in discoteca, dove si ubriaca e viene abbordata da alcuni tipi. L'intervento scatenato di Kyosuke risolve la situazione i due tornano amici. Un successo strepitoso per un OAV che ha goduto persino di un passaggio nelle sale cinematografiche.

*Nelle pagina precedente un pin up della serie **Kimagure Orange Road**, in alto i due protagonisti Madoka e Kyosuke.*
© degli autori, su licenza Reteitalia

6 KOI NO STAGE HEART ON FIRE HARU WA IDOL & STAR TANJO

Atto I - Mentre si avvia allo studio di registrazione, Kyosuke incrocia le sorelle e Hikaru intente a distribuire volantini per lo spettacolo "Talent Scout Caravan". Il gruppo di Shuichi e Yukari parteciperà alla serata, e Madoka avrà così modo di conoscere il cantante Mitsuru Hayata, cosa che non sembra andare giù al geloso Kyosuke. Ma quando il protagonista urta il divo della musica, intento a firmare autografi alle sue fan, le loro personalità si scambiano. Kyosuke-Hayata viene tratto in salvo dalla folla da Shiuri, un'amica d'infanzia del cantante perdutamente innamorata di lui ma non corrisposta, e Mitsuru-Kasuga si rende immediatamente conto dell'accaduto quando Hikaru lo abborda con uno strillante 'tesorino'. Prima che accada l'irreparabile, però, i due ragazzi si riappropriano delle loro personalità e delle rispettive ragazze.

Atto II - Il secondo capitolo è incentrato su un sogno premonitore: durante lo spettacolo, Mitsuru rivelerà a tutti i poteri della famiglia Kasuga. La sera del concerto, Kyosuke si reca al teatro, ma lì trova Yukari ferita e un'autoambulanza pronta a condurla in ospedale: il gruppo rimane senza cantante e solo Madoka può sostituirla per la serata, ma Mitsuru non accetta di ritardare lo spettacolo per permettere a Madoka di arrivare in tempo. Kyosuke si fionda nel traffico per cercare l'amica, e la vede svenire mentre corre disperata verso di lui. Approfittando della situazione, Kyosuke si teleporta con lei nel teatro. Il successo è strepitoso e quando tocca a Mitsuro esibirsi, il ragazzo si scusa per il suo comportamento, dichiara il suo amore per Shiuri e rifiuta il ruolo di superstar. Il pubblico rimane interdetto, ma spinto dall'entusiasmo di Hikaru esplode in un fragoroso applauso.

7 ROUGE NO DENGON

La Toho decide di non fornire un grosso budget allo Studio Pierrot e di conseguenza l'OAV non vanta particolari animazioni. Ci viene qui presentato il padre di Madoka, ritornato in città senza la moglie per suonare nella rappresentazione della sinfonia italiana di Mendelssohn. Piombando inaspettatamente dietro le quinte, la ragazza scopre il genitore abbracciato a un'altra donna. Quando Madoka apprende che il padre non rientrerà a casa nemmeno per la notte decide di fuggire, lasciando un messaggio scritto sullo specchio con il rossetto. Non sapendo dove andare, la ragazza si rifugia a casa di Kyosuke, con cui passerà da sola tutta la notte.

8 IGAKENAI SITUATION

Torna Akane, ma questa volta non è sola: le sue compagne di scuola hanno voluto seguirla perché non credono che l'amica sia attratta dai ragazzi. Naturalmente gli occhi di Akane sono sempre puntati su Madoka, ma per sviare i sospetti la ragazza chiede a Kyosuke di fingere di essere il suo boy-friend. I due iniziano così a comportarsi come due perfetti innamorati, ma una notte, dopo essersi ubriacata, Akane decide di provare definitivamente i suoi gusti sessuali alle compagne andando a letto con Kyosuke! In quel momento, naturalmente, entrano in scena Madoka, Kurumi e Manami, piombate in casa senza avvisare per fare una sorpresa.

ORANGE ROAD

Il lungometraggio animato **Ano Hi ni Kaeritai** (Voglio ritornare indietro) suggella il destino dei tre protagonisti. E' ormai lontano il tempo delle smancerie adolescenziali e degli scherzi di magia, e Kyosuke, Madoka e Hikaru sono ora calati nella vita reale, dove i contrasti che nascono in seno a una relazione 'triangolare' trovano quasi sempre una soluzione distruttiva. Il protagonista, così, è messo alle strette e non può più escogitare trucchi per aggirare le proprie scelte.

«E' oggi che sapremo i risultati degli esami. Il vento del nord colpisce i nostri volti, solleva i nostri spiriti inquieti. Febbraio... in questo giorno dove tutto finisce... e dove tutto inizia.» Il film inizia in bianco e nero, Kyosuke e Madoka entrano nei locali della facoltà universitaria per conoscere gli esiti dei loro esami di ammissione. Mentre attraversano il campo, il ragazzo crede di sentire la voce di Hikaru. Non è lei, ma una ragazzina che aveva chiesto al suo boy-friend se sarebbe andato a vederla recitare in una pièce teatrale. La stessa domanda che Hikaru gli aveva fatto qualche mese prima all'ABCB. Il bianco e nero cede il passo al colore per proiettarci nella vicenda, quando Hikaru annuncia al compagno il suo desiderio di prendere parte alla recita scolastica di fine anno, intitolata *Down Town Cats*. Per Hikaru è un'estate come le altre e il suo leggendario entusiasmo non sembra intaccato, ma sopportare gli umori della ragazzina può essere davvero insopportabile, specialmente per Kyosuke e Madoka, sotto pressione per il loro futuro di studenti. Se fino a quel momento il ragazzo aveva retto il complicato triangolo amoroso con il tacito accordo di Madoka, per non ferire l'emotiva Hikaru, ora la situazione richiede di essere affrontata una volta per tutte. Ma Kyosuke commette un errore fatale, quello di abbracciare Hikaru. La ragazza interpreta il gesto come un atto d'amore ed è convinta che il loro fidanzamento sia ormai ufficiale. La reazione di Madoka alla notizia è estremamente violenta: in preda alla rabbia decide di troncare definitivamente i rapporti con Kyosuke. Il giorno del festival, però, è la stessa Madoka a imporre al compagno di regolare una volta per tutte il suo rapporto con Hikaru. Kyosuke accetta, e il giorno dopo spiega all'amica che tra loro tutto è finito. Hikaru ammette di aver sempre saputo dei sentimenti del ragazzo per Madoka, ma non si dichiara per questo sconfitta e continua a pressare Kyosuke supplicandolo di assistere alla sua rappresentazione. Gli incontri con Hikaru, le prove teatrali, i corsi di preparazione per gli esami, le telefonate, finché arriva finalmente il giorno dello spettacolo. Nella conclusione della storia vengono ripristinati i toni di grigio, che annunciano l'entrata di

Titoli serie TV:

1 - **Una nuova città** (**Starlight** nr. 1 - episodio 1)
2 - **La ramanzina** (**Starlight** nr. 1 - ep. 2)
3 - **La prima serata in discoteca** (**Starlight** nr. 1 - ep. 4 e 5)
4 - **Un terribile equivoco** (**Starlight** nr. 2 - ep. 2)
5 - **Il segreto** (**Starlight** nr. 2 - ep. 3)
6 - **Studiamo insieme** (**Starlight** nr. 2 - ep. 4)
7 - **Pettegolezzi** (**Starlight** nr. 3 - ep. 1, 2, 4 e 5)
8 - **Le due modelle** (**Starlight** nr. 3 - ep. 3)
9 - **Il rapimento** (**Starlight** nr. 3 - ep. 6)
10 - **Il sogno premonitore** (**Starlight** nr. 7 - ep. 2)
11 - **Il matrimonio** (Nessun riferimento al manga)
12 - **La partenza** (**Starlight** nr. 4 - ep. 6)
13 - **Un nuovo look** (**Starlight** nr. 4 - ep. 5)
14 - **Tutti sul ring** (Nessun riferimento al manga)
15 - **Una piccola bugia** (Nessun riferimento al manga)
16 - **Ci credi agli UFO?** (Nessun riferimento al manga)
17 - **Doppio appuntamento** (Nessun riferimento)
18 - **L'onda indomabile** (**Starlight** nr. 4 - ep. 3)
19 - **L'isola deserta** (**Starlight** nr. 4 - ep. 4)
20 - **Vacanze sportive** (**Starlight** nr. 6 - ep. 1)
21 - **Ricordi estivi** (**Starlight** nr. 6 - ep. 2)
22 - **Gelosia** (**Starlight** nr. 5 - ep. 2 e 3)
23 - **La corsa campestre** (**Starlight** nr. 5 - ep. 6)
24 - **Le qualità nascoste** (**Starlight** nr. 6 - ep. 6/ **Starlight** nr. 7 - ep. 4)
25 - **L'eterno indeciso** (**Starlight** nr. 6 - ep. 5)
26 - **Trasformazioni** (**Starlight** nr. 8 - ep. 2)
27 - **Uno strano ferimento** (**Starlight** nr. 5 - ep. 5)
28 - **Da oggi si cambia!** (**Starlight** nr. 16 - ep. 7)
29 - **Voglio la mamma!** (Nessun riferimento al manga)
30 - **Simona si innamora** (**Starlight** nr. 16 - ep. 7)
31 - **Che strana coppia!** (Nessun riferimento al manga)
32 - **Lo sdoppiamento di personalità** (Nessun riferimento)
33 - **Il fungo della verità** (**Starlight** nr. 15 - ep. 2)
34 - **Visita ai nonni** (**Starlight** nr. 12 - ep. 6/ **Starlight** nr. 13 - ep. 1 e 2)
35 - Non trasmesso (Fotografie osé! Kyo-chan è un robot)

In alto e a sinistra, due belle immagini dal cartone animato giunto in Italia come ***E' quasi magia Johnny****, che ritraggono i protagonisti.*
© Matsumoto/Shueisha/NTV/Toho, su licenza Reteitalia

Madoka e Kyosuke all'università di Waseda e il successo di Hikaru nel ruolo principale della pièce. I legami che univano i tre protagonisti sono per sempre distrutti. E' duro assistere al film di **Orange Road**, soprattutto per i fan della serie. Una conclusione definitiva, il termine dei battibecchi sentimentali, ma anche la fine di un'amicizia che apparentemente nessuna cosa avrebbe mai potuto causare. Dall'umorismo da commedia brillante della serie televisiva si arriva ora al dramma. Nessun riferimento ai poteri extrasensoriali della famiglia Kasuga, e dei personaggi secondari non rimane quasi traccia: Kurumi e Manami coprono un ruolo quasi decorativo e non provocano catastrofi di alcun tipo, Komatsu e Hatta non tramano nell'ombra anche se non perdono il loro maniacale amore per le ragazze, e quanto a Yusaku non compare nemmeno. Anche i protagonisti appaiono sotto una differente luce. La meravigliosa Madoka diventa ora la cattiva della storia, non più protettiva nei confronti di Hikaru, ma piuttosto una feroce rivale che rivela attraverso le lacrime una fragilità inaspettata. «Ti conoscevo... mi sentivo sicura perché pensavo di conoscere i tuoi sentimenti. Probabilmente sto pagando il prezzo di aver creduto nella loro stabilità.» Madoka fragile, quindi, in preda al pianto e silenziosamente gelosa. «Non ti biasimo. Se ti biasimassi non avresti nessuno che ti sostenga.» Hikaru è molto differente da Madoka. Il suo carattere alterna momenti di enfasi ad altri di grande sconforto. Le sue reazioni, comunque, sono sempre intense e violente, anche se quella che emerge è una ragazzina introversa. I suoi sogni si infrangono e il risultato è naturalmente il peggiore. «Non hai mai provato amore per me? Cosa devo pensare di te, senpai? Rispondimi!» La fragile Hikaru sviluppa qui una forza drammatica di prodigiosa intensità: è inerme di fronte al rifiuto di Kyosuke e non le rimane altro che estrarre le unghie per non essere sopraffatta. Il ruolo di Kyosuke, invece, è sicuramente il più ambiguo. Vittima, colpevole o forse entrambe le cose? La decisione che il ragazzo prende nel film, comunque, è la più logica e naturale: inizia per lui un nuovo stadio della vita e il suo futuro non può più tenere conto di Hikaru. Il grande gioco dei sentimenti è forse l'elemento che ha contribuito in maggior misura al successo di **Ano Hi ni Kaeritai**, un film che arriva al cuore dello spettatore, in balia di un finale troppe volte annunciato.

36 - **Super Johnny** (**Starlight** nr. 16 - ep. 6)
37 - Non trasmesso (Madoka duella nella bufera di neve)
38 - **Buon Natale** (**Starlight** nr. 7 - ep. 5)
39 - **Un capodanno straordinario** (**Starlight** nr. 15 - ep. 6)
40 - **Tap Gun** (Nessun riferimento al manga)
41 - **Un orologio magico** (**Starlight** nr. 18 - ep. 3 e 4)
42 - **L'amica del cuore** (Nessun riferimento al manga)
43 - **Musica rock** (Nessun riferimento al manga)
44 - **San Valentino** (**Starlight** nr. 8 - ep. 2 e 6/ **Starlight** nr. 16 - ep. 5)
45 - **Un brutto colpo** (**Starlight** nr. 14 - ep. 4)
46 - **Vacanza sulla neve** (**Starlight** nr. 8 - ep. 3 e 4)
47 - **Viaggio nel passato** (**Starlight** nr. 21 - ep. 4 e 5/ **Starlight** nr. 22 - ep. 1, 2 e 3)
48 - **Le dimensioni temporali** (**Starlight** nr. 14 - ep. 1, 2 e 3)

Titoli OAV:

- **Shiroi Koibitotachi** (Gli amori bianchi) (**Starlight** nr. 16 - ep. 1 e 2)
- **Hawaian Suspance** (**Starlight** nr. 19 - ep. 7/ **Starlight** nr. 20 - ep. 1 e 2)
- **Wagahai wa Neko de Attari Osakana de Attari** (Io sono un gatto, io sono un pesce) (**Starlight** nr. 24 - ep. 6/**Starlight** nr. 19 - ep. 5)
- **Hurricane! Henshin Shoojo Akane** (Uragano! Akane, la ragazza trasformista) (**Starlight** nr. 10 - ep. 4/**Starlight** nr. 11 - ep. 6/ **Starlight** nr. 13 - ep. 3)
- **Koi no Stage Heart on Fire: Haru wa Idol & Star Tanjoo act I and 2** (Palco d'amore cuore in fiamme: In primavera nascono idoli e stelle) (**Starlight** nr. 22 - ep. 4, 5 e 6/ **Starlight** nr. 23 - ep. 1, 2, 3, 4 e 5)
- **Rouge no Dengon** (Messaggio col rossetto) (**Starlight** nr. 9 - ep. 4 e 5)
- **Igakenai Situation** (Una situazione pericolosa) (**Starlight** nr. 23 - ep. 6/ **Starlight** nr. 24 - ep. 1 e 2)

AKEMI TAKADA

di Federico Memola

Illustrazione realizzata da Akemi Takada per la copertina dell'albo **"Orange Road Illustration: Triangle Labirinth"**. Edizione Cinese, © Produced by Magic Magazine Sharp Point Publishing Co. LTD, 1992.
© immagine: A. Takada/I. Matsumoto/Shueisha.

Se in Giappone le autrici di fumetti raggiungono un numero pari, forse anche addirittura superiore, a quello dei loro colleghi maschi, nel campo dell'animazione il rapporto si attesta su ben altre percentuali. Infatti, mentre le operatrici del settore che svolgono attività di secondo piano, benché importanti, come le intercalatrici o coloriste, non mancano di certo, le donne che hanno ricoperto ruoli più gratificanti, occupandosi di elementi fondamentali quali regia, sceneggiatura o creazione grafica dei personaggi, costituiscono un'esigua minoranza. Non ci è dato a sapere se si tratti di una strisciante discriminazione sessuale (ipotesi che comunque appare in netta contraddizione con il ruolo svolto dalle donne in molti campi analoghi) o semplicemente di un generale disinteresse da parte del gentil sesso nei confronti di questa attività. Fatto sta che, scorrendo le schede tecniche di film, serie e OAV prodotti ogni anno, capita rararmente di rintracciare un nome femminile negli elenchi dei principali autori. Fra quei pochi, però, ce n'è uno appartenente a una disegnatrice che in breve tempo ha raggiunto una notorietà superiore a quel-

Illustrazione realizzata da Akemi Takada per la copertina dell'albo **"Dragon Magazine Special YGG - Drasil"**. © A.Takada/Fujimishobo.

Illustrazione realizzata da Akemi Takada per la copertina dell'albo **"B - Club Special: Crystella, Akemi Takada Art Book 2"**. © A.Takada/Bandai.

la di molti altri operatori del settore: Akemi Takada.

E se malgrado siete degli appassionati di animazione giapponese e questo nome vi giungesse nuovo, allora sappiate che alcune delle serie che ultimamente hanno riscosso maggior successo anche in Italia, come **Uruseiyatsura** (Lamù) e **Kimagure Orange Road** (E' quasi magia Johnny) possono vantare la sua presenza come character designer.

Nata il 31 marzo 1952, professionalmente Akemi Takada ha mosso i primi passi nel mondo dell'animazione nel 1977 entrando alla Tatsunoko, la storica casa di produzione che nella prima metà degli anni Settanta ha prodotto alcune serie di grande successo come *Kagaku ninjatai Gatchaman* (La battaglia dei pianeti), *Hurricane Polimar, Go Wapper 5 Godam, Shinzo Ningen Cashern* (Kyashan) e altre ancora. La sua carriera è iniziata quindi con la creazione grafica dei personaggi secondari per le serie **Ippatsu Kanta kun** (Il fichissimo del baseball), **Gatchaman II, Gatchaman Fighter** e **Tondemo Senshi Muteking**.

La sua attività è giunta a una svolta nel 1981, quando le è stato affidato il compito di caratterizzare l'intero cast dello special **Kaitei Dai Sensoo - Ai no Nisen Miles** (2.000 miglia d'amore: la grande battaglia marina). Da quel momento in poi ha cominciato a lavorare come *free lance* per svariati studi. Così facendo ha potuto collaborare a molte serie televisive di successo, af-

frontando quasi tutti i generi narrativi, con una particolare predilizione per la commedia. Non a caso fra le sue prime collaborazioni compare proprio la trasposizione a cartoni animati di **Uruseiyatsura**, caratterizzata da un umorismo folle e surreale. In seguito ha affrontato la commedia erotica con **Machiko** (per cui si è limitata a realizzare la sola protagonista della serie, una maestrina che per svariate e bizzarre ragioni tende a finire frequentemente nuda davanti ai suoi allievi), quella fantascientifica con **Mirai Keisatsu Urashiman**, incentrata sui casi affrontati da un poliziotto del futuro, e quella fantastica con **Maho no Tenshi Creamy Mami** (3° episodio), ovvero la nostrana *Incantevole Creamy*.

Con **Hono No Alpen Rose** (Alpen rose) si è invece ritrovata ad affrontare l'ambientazione europea alla vigilia del secondo conflitto mondiale, che fa da sfondo alle avventure di due ragazzi, ma si tratta di una breve pausa. Il ritorno alla commedia, questa volta caratterizzata da toni decisamente sentimentali, è avvenuto nel 1986 con **Maison ikkoku** (dal 27° episodio) e successivamente con **Kimagure Orange Road**, rispettivamente note in Italia come *Cara dolce Kyoko* e *E' Quasi magia Johnny*. Probabilmente è proprio grazie alla versione che ne dà la Takada se la protagonista di quest'ultima serie, la sensuale

Illustrazione realizzata da Akemi Takada per la copertina dell'albo **"B - Club Special: Akemi Takada, Art Book, Complete Visual Work"**. © A.Takada/Bandai.

Illustrazione realizzata da Akemi Takada per la copertina dell'albo **"Creamy Mami Mook"**.
© A.Takada/Movic Inc.
© Illustrazione A. Takada/Studio Pierrot/NTV/Y. Kitagawa/Kodansha

Madoka, ha riscosso tanto successo in Giappone e in Italia, accaparrandosi l'attenzione di un pubblico maschile e adolescenziale.

Sempre opera di Akemi Takada sono anche i personaggi dei film di Lamù **Only You**, **Remember my love** e **Lum The Forever**, nonché degli OAV di Creamy **Eien no Once More** (Il ritorno di Creamy) e **Long Goodbye** (Il lungo addio). Dopo aver fornito il proprio apporto grafico anche agli OAV **Urban Square**, di genere poliziesco, e **Twilight Q** (quest'ultimo un fantasy scritto dal marito Kazunori Ito, già sceneggiatore di alcune fra le serie sopra citate), ha consolidato definitivamente la propria fama con la serie (prima in versione OAV e in seguito televisiva) di grandissimo successo **Kidoo Keisatsu Patlabor**, tratta dall'omonimo fumetto e dedicata

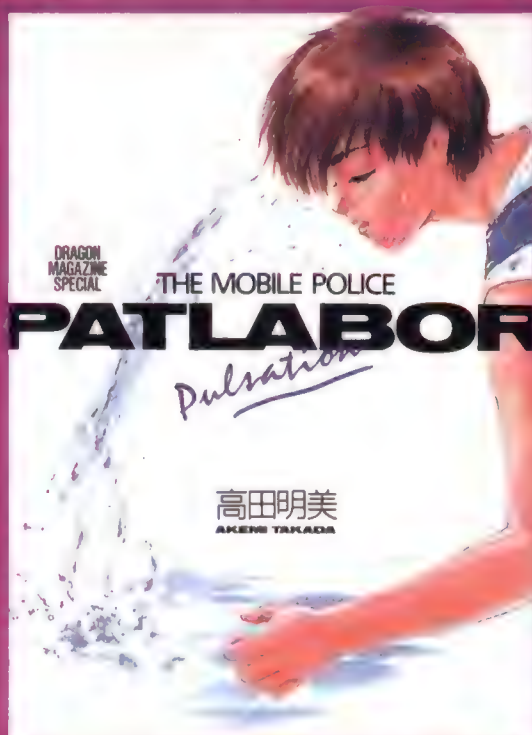



Illustrazione realizzata da Akemi Takada per la copertina dell'albo **"Dragon Magazine Special: The Mobile Police Patlabor Pulsation"**.
© A.Takada/Fujimishobo.
© Immagine: A. Takada/M.Yuki/Shogakukan.

alle avventure di un corpo di polizia robotizzata. E anche in questa occasione, l'ironia ha un ruolo fondamentale nelle vicende narrate.

Contemporaneamente a quest'ultima fatica, l'autrice ha trovato il tempo di dedicarsi anche a un OAV dal titolo **Licca**, imperniato sulle stravaganti avventure di una novella *Alice nel paese delle meraviglie*. Parallelamente alla prestigiosa carriera di character designer, Akemi Takada ha avuto modo di affermarsi altrettanto brillantemente anche come valida illustratrice sia nel settore pubblicitario che in quello della narrativa: in Giappone è infatti ancora molto diffusa l'abitudine di corredare romanzi o racconti con illustrazioni realizzate appositamente da disegnatori più o meno famosi. Il suo tratto è immediatamente riconoscibile per le anatomie estremamente realistiche e al contempo decisamente aggraziate, quasi delicate, ma senza mai scadere nel lezioso. Ma se i disegni della Takada si segnalano per la sua scioltezza e pulizia grafica, tutto il talento e il senso artistico di questa autrice si rivelano in modo particolare e fugando ogni possibile dubbio nelle sue illustrazioni, per le quali generalmente adotta una colorazione a tecnica mista, in cui pastelli e tempere si amalgamano perfettamente in un insieme omogeneo e sempre gradevole.

Per chiunque desiderasse constatare di persona l'effettiva bravura di questa autrice nel campo dell'illustrazione, molti dei lavori da lei realizzati sono stati raccolti in alcuni volumi della collana B-CLUB SPECIAL dal titolo "Akemi Takada Art Book", che vedete qui riprodotti.

IL TOCCO FEMMINILE DELL' ANIMAZIONE

Sotto qualunque aspetto lo si prenda in esame, il Giappone, agli occhi di noi Occidentali, appare sempre e inesorabilmente come il paese delle contraddizioni, e il settore dell'animazione non fa eccezione: se da una parte presenta un panorama ricco di personaggi femminili, nonché un incredibile numero di disegnatrici di fumetti (mezzo narrativo strettamente collegato ai cartoni animati), dall'altra denota una notevole scarsità di registe, animatrici o character designer. Fra le poche note al grande pubblico, oltre ad Akemi Takada, merita indubbiamente di essere ricordata una sua cara amica, Mutsumi Inomata, la quale si è specializzata in illustrazioni di genere fantasy caratterizzate da uno stile sotto molti aspetti debitore all'Art Nuveau. Non molto prolifica nel campo dell'animazione, fra le sue creazioni va citato soprattutto l'OAV **Genmu Senki Leda**, uscito in videocassetta anche in Italia. Fra le giovani leve, invece, hanno raggiunto una discreta popolarità (più a livello di gruppo che individualmente) le autrici che hanno fondato lo studio CLAMP. Dopo aver ottenuto un discreto successo con la pubblicazione di vari fumetti, infatti, questo studio si è recentemente dedicato alla realizzazione di cartoni animati con gli OAV **RG Veda** e **Tokyo Babylon**, che graficamente mantengono il medesimo stile lezioso e patinato tipico di queste autrici.

F.M

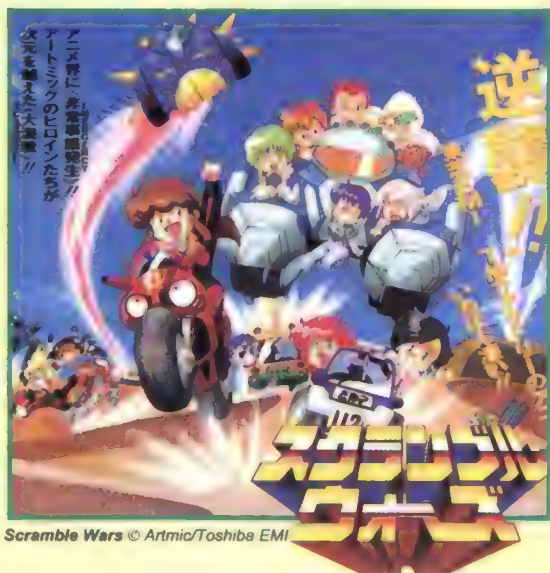
La Rubrika del KAPPA

Marzo pazzerello: esce il sole, apri l'ombrello. Non tanto per le condizioni metereologiche, quanto perché, come tutte le primavere, le iniziative che hanno a che fare con il fumetto prendono a scendere qual pioggia e a fiorire come primule. Bene, fine dell'angolo poetico. Novità novità novità, dunque. Mentre leggiucchiavo "Shonen Captain" di dicembre (che volete? 'sta rubrica la scrivo con due mesi d'anticipo sull'uscita di **KM**) sono inciampato nei nuovi episodi di **Getter Robot Go**, in cui il nostro bel robottazzo trimetamorfico sfoggia un paio di pupille sugli occhi meccanici (bleach!), e sono caduto su una serie fresca fresca di stampa. Si intitola **Hunter Cats** ed è disegnata da Hiroshi Aro: com'è, come non è, il numero si apre con un piccolo particolare che NON fa assolutamente cassetta, ovvero una sgàrzola dal crine policromato che esce dalla doccia vestita (!) unicamente dei suoi guanti. La tipa è una sorta di Rambo in gonnella (quando se la mette!) che si chiama Akira, e che assieme alla più femminile Hikaru e alla platinata Mei sconfigge il crimine a modo suo. La prima, come dimostrano le dozzine di cicatrici sul suo corpo, è il membro d'azione violento del gruppo, la seconda sembra in possesso di discreti riflessi (acchiappa al volo i proiettili con le mani), mentre la terza è un geniaccio dei computer.

Hunter Cats © Aro/Tokuma Shoten

Molto bene, supergruppi femminili alla ribalta, quindi: avrei già dovuto parlarvene, ma purtroppo mancava lo spazio, i mesi scorsi. Forse ispirati dalle *Wacky Races* della americana Hanna e Barbera (avete presente Penelope Pitstop, Dastardly e Muttly "Medagliamedaglia"?) la Artmic ci spappardella da un mese all'altro le **Scramble Wars**. In quaranta minuti di scompisciamento globale di risate, le versioni Super Deformate di **Gall Force**, **Bubblegum Crisis**, **Riding Bean** (sì, bravi, sono proprio tutte e tre del nostro Kenichi "*Gun Smith Cats*" Sonoda), **Gaiarth** e **Mospeada** si rincorrono in una gara motorizzata che di sportivo ha solo l'abbigliamento, e forse neanche quello.

Siete rilassati? Siete comodi? Sedetevi, così non crollate dallo sgomento: ricordate che nella *Rubrikappa* del numero 6 vi avevo annunciato la riedizione animata dell'ancestrale **Eightman**? Ecco, evidentemente è un personaggio molto amato, poiché ne è già pronta anche la trasposizione dal vivo... Aaargh!

Riprendiamoci un attimo con l'angolo della cultura. Il Centro Studi d'Arte Estremo Orientale (via Val d'Aposa 5, Bologna) sta attualmente organizzando una bella rassegna di film di **Akira Kurosawa**; dato che comunque **Kappa Magazine** esce a metà del mese, qualche film ve lo sarete già perso... peccato. Però sappiate che il 10 marzo si proietta **Kagemusha**, il 17 marzo **Ran**, il 24 marzo **Sogni**, e il 31 marzo **Rapsodia in Agosto**; le proiezioni partono alle otto e mezza di sera, per cui, se volete trovare posto... E a proposito di *Akira* vari, due

Scramble Wars © Artmic/Toshiba EMI

Aaargh! Ma come è possibile?!? Questa è malattia mentale pura e semplice! Occhioni manga su facce vere: è la pubblicità della ***Kadokawa Fantasy Fair****.* © Kadokawa Shoten

annunci a bruciapelo:

Akira di Katsuhiro Otomo è arrivato alla ultima uscita in Giappone, e questa volta è de-fi-ni-tiva!! Con il sesto volumazzo, Neo Tokyo ci fa ciao ciao... Cosa ci riserverà in futuro il caotico autore? Vattelapesca... che non è il titolo della nuova serie, ma un'esternazione amletica che sorge spontanea.

L'altro Akira è Toriyama, ovvero il creatore di *Arale & il Dr. Slump* e di *Dragonball*: a quanto pare, anche *illo* si è rotto di combattimenti fra alieni e personaggi mitologici e ha deciso, come si suol dire, di dargliela su. Si dice che **Dragonball** chiuderà con il numero 36 o 37, anche se non si sa bene cosa accadrà dopo. Nel frattempo, nuovi pupazzosi personaggi di quel gaùrro appaiono nella rivista di animazione e videogiochi "V(*irtual*) Jump": la serie si intitola **Dub & Peter 1**, e i due protagonisti sono un teppista e un occhialuto inventore, che sforna dal suo cerebro (leso) un bolide che... cioé, ciao!

Ma quanto hanno sborsato quelli di "V Jump" per vendere?!? Fra gli autori dei loro fumetti intravedo ancora il pennellone a spazzola... Masakazu Katsura, pluricelebrato per *Video Girl Ai*, riparte all'attacco con **Shadow Lady**, una supereroina dal costume felino nata probabilmente in seguito alla Cat Woman-mania. E sono tutti a colori!!! Aiuto!

Passiamo all'angolo fanza del mese. I quattro gaùrri della redazione mi hanno passato un malloppo di 44 pagine con copertina color canarino isterico: è il numero 1 di **Japan's Dreamer** (via S. Martino 27, Monte S. Pietro 40050, Bologna), e ve lo segnalo in particolar modo per un bell'articolo su *Five Star Stories*, megaserial osannato da tutti ma di cui nessuno ci aveva ancora capito un tubo, sottoscritto compreso.

La squinzia biondochiomata che vedete qui di fianco altri non è che **Sailor Moon**, ovvero l'evoluzione genetico-filologica di quel genere che gli anime-fan definiscono come 'maghette'. Sembra essere l'ultimo delirio collettivo e di massa fra i telespettatori nipponici più giovani, e se tanto mi dà tanto, andrà a finire che ce lo vediamo anche qui da noi. Evoluzione, dicevo, perché qui non si tratta di ragazzine *under 10* che diventano vamp tuttofare (tutto?!?), bensì di tenere quattordicenni che si trasformano in guerriere mascherate e combattive. Il manga da cui è tratta è targato Kodansha ed è realizzato da Naoko Takeuchi, la quale ci racconta di come la liceale Usagi Tsukino scopra grazie a un gatto nero (che iazza!!) di essere la reincarnazione dell'antico guerriero lunare Sailor Moon, e che deve salvare una principessa della Luna assieme ad Ami (Sailor Mercury), Rei (Sailor Mars), Makoto (Sailor Jupiter) e al mascherato Tuxedo Kamen. Vedremo come va a finire...

Kappate in breve: quelli che si sono sempre chiesti perché i personaggi dei cartoni e dei fumetti giapponesi abbiano gli occhi grandi avranno ora una risposta... I giapponesi HANNO gli occhi grandi, come mostra la foto della **Kadokawa Fantasy Fair**. Ora sappiamo che effetto farebbero Candy Candy o il maggiore Shia (o Char? Mah!) se esistessero realmente.

Il nuovo gruppo pop d'assalto in Giappone sono i **Banana Fritters**... Come? Frega niente? Manco a me! Buonanotte.

Il Kappa

P.S.: Qualcuno mi scrive chiedendomi cosa cavolo è un *gaùrro*. Ebbene, un gaùrro è come un gabillo, solo che è un po' meno tarro. Chiaro?

La bionda Usagi Tsukino, ovvero ***Bishoojo Senshi Sailor Moon****.* © Takeuchi/Kodansha

EROI

Metalder © *Toei*

Questo mese voglio parlarvi di una delle serie più interessanti nel panorama dei telefilm degli anni '80: **Choojinki Metalder** (Metalder, il super uomo-macchina). Questa serie prese il via il 16 marzo del 1987, per terminare con il 42°episodio l'anno successivo (purtroppo non sono riuscito a rintracciare il giorno e il mese, sorry). Alla fine della Seconda Guerra Mondiale, l'esercito giapponese commissiona al professore **Koga** la costruzione di un esercito di robot atti a combattere contro i nemici del paese. Tutto procede per il meglio, ma la sfortuna vuole che **Ryusei** (il figlio di Koga) venga ucciso nel Pacifico. Koga, disperato, dichiara di non volere più lavorare per costruire alcun tipo di arma e così decide di sparire con un robot ancora incompleto. Quaranta anni dopo, fa la sua comparsa ufficiale una organizzazione segreta chiamata **Impero Neros**, intenzionata a conquistare la Terra e responsabile di molti attentati in tutto il mondo dalla fine della guerra nel pacifico. L'unica persona in grado di fronteggiare una simile minaccia è Koga con il suo robot, ma anche Neros è a conoscenza di questa via di salvezza per l'umanità, e decide così di scovare il nascondiglio del professore. Naturalmente dopo poco tempo l'impero scopre il nascondiglio e attacca; preso alla sprovvista, Koga riesce solo ad attivare il robot dotandolo delle sembianze e dei ricordi dello scomparso Ryuusei. Il ragazzo al grido di "hikaru" (rabbia, in italiano) si trasforma così nell'androide **Metalder**, per quanto si adoperi per fare del suo meglio, però, raggiunge il professore troppo tardi e lo trova privo di vita, Metalder si trova così solo a fronteggiare Neros. In seguito, perlustrando il laboratorio, Ryuusei trova un sidecar e un'auto volate, nonché un cane robot parlante (ma dai?). A Metalder si uniranno presto altri due personaggi, la fotografa **Mai Oogi** e lo scontroso **Hakko Kita** (con un nome del genere sarei anche io scontroso), ma non è tutto: i nostri eroi saranno più volte aiutati dalla **Pattuglia Jack**, un gruppo di resistenza contro l'Impero Neros. Ciò che rende interessante questa serie è la ben riuscita caratterizzazione dei personaggi ricchi di diverse sfaccettature e non semplici e asettici super eroi invincibili. Un altra nota di merito va alla colonna sonora, scritta da Seiji Yokoyama e Hiroshi Kumagai, gli stessi che hanno dato vita alle musiche della serie animata di *Capitan Harlock*: il successo che ebbe il tema musicale, portò la Columbia a produrre un ulteriore CD che conteneva la stessa musica ma in versione sinfonica (questa procedura la ritroviamo anche in diverse serie animate, *Saint Seita* o *Gundam* per esempio). Il creatore della serie Saburo Yatsude desiderava bissare con Metalder, il successo dei telefilm degli anni Settanta e in particolare si ispirò a *Kikaider*, una serie che presentava due androidi, uno rosso e uno blu, Metalder infatti ricorda molto nell'aspetto i due robot, risultando quasi ottenuto unendo le due loro metà, con tanto di circuiti in vista nella metà blu.

Andrea Pietroni

Da sinistra: ***Ryuusei Tsurugi, Mai Oogi*** *e* ***Hakko Kita*** *©Toei*

★ STAR SPOT ★

UN KAPPITANO CORAGGIOSO

1941, II Guerra Mondiale, gli Stati Uniti non sono ancora entrati nel disastroso conflitto bellico, ma da più parti della nazione già si comincia a chiedere un intervento risolutore. Come spesso accade, due autori (Joe Simon e Jack Kirby) decisero a scopo propagandistico di inventare un eroe che potesse incarnare lo spirito del paese e, nello stesso tempo, servire da sprone per i soldati al fronte. Nacque così il personaggio di **Capitan America**, un supereroe che, pur avendo raccolto un enorme successo durante la guerra, non riuscì però a sopravvivere editorialmente agli anni della guerra fredda.

Nel 1964 lo stesso Kirby, coadiuvato stavolta dal soggettista Stan Lee, decise di rispolverare l'eroe provando a inserirlo nella realtà di allora e, nello specifico dell'universo fittizio dei fumetti Marvel, nel supergruppo dei *Vendicatori* di cui parleremo tra qualche mese.

La sua origine, rielaborata dai due autori nel 1965, ovvero quando il capitano iniziò ad apparire con avventure tutte sue nella serie *Tales of Suspense* (poi diventata **Captain America**), narra del giovane Steve Rogers che, non riuscendo a entrare nell'esercito a causa della sua debole costituzione fisica, si offre come cavia per un progetto governativo top secret: questo avrebbe avuto l'importante obiettivo di creare un super-soldato da poter contrapporre alle pericolose forze dell'Asse (Roma-Berlino-Tokyo). Dopo essersi sottoposto a particolari allenamenti e a dei raggi che lo mettessero in condizione di sopportare il siero del super-soldato, Steve Rogers diviene il potente **Capitan America**, la sentinella della libertà che, insieme al compagno *Bucky*, inizia a servire la causa americana.

Per proiettarlo nel mondo attuale, Lee e Kirby ipotizzano che **Cap**, vittima di un'azione di commando che era costata la vita al suo partner, rimanga ibernato in un iceberg per due decadi finché non verrà ritrovato nelle profonde acque del Mare del Nord dai *Vendicatori*. E così, uomo fuori dalla sua epoca, il buon capitano si ambienta nella realtà dei giorni nostri accorgendosi ben presto del fatto che, pur non esistendo più la minaccia nazista (almeno non nei termini della II Guerra), sono sempre molteplici gli attacchi alla democrazia e a quel sogno americano di cui lui continuava a essere il portabandiera. Dagli anni '60, il personaggio di **Capitan America** ha fatto moltissima strada editoriale subendo numerosi rinnovamenti a opera di alcuni tra i migliori autori dei comics americani, ma mantenendo sempre le caratteristiche di un eroe che ama la giustizia e la democrazia, spesso così palesemente violate anche nella sua patria.

Le sue storie attuali, pubblicate mensilmente dalla Star Comics su **Capitan America e i Vendicatori** e, saltuariamente, su **Starmagazine** e **Starmagazine Serie Oro**, sono invece narrate da Mark Gruenwald, uno dei capi della Marvel, che sta intessendo da alcuni mesi una trama ricca di colpi di scena e di interessanti comprimari. Nella realtà fittizia della Marvel, Steve Rogers, dopo alcuni lavori come grafico pubblicitario, è diventato l'artista che illustra i fumetti dedicati a **Capitan America**; ha perciò un lavoro ben pagato che, grazie ai tempi di lavorazione, gli permette di poter viaggiare per gli Stati Uniti rispondendo alle chiamate d'aiuto della sua linea verde selezionate da un gruppo di *hackers* suoi amici, sempre senza dimenticare i suoi doveri di Vendicatore. Recentemente **Cap**, per salvare la vita di alcuni ostaggi, è stato costretto a far fuoco su un agente di un gruppo terrorista intenzionato a sterminarli: questa decisione per lui estrema ha cambiato la sua immagine pubblica e molti hanno iniziato a vederlo come una sorta di giustiziere mascherato senza scupoli.

Tra i validissimi comprimari della serie ricordiamo *Nomad*, un ex-compagno del capitano che ora agisce in proprio con dubbi metodi; il *Super-Patriota*, un wrestler intenzionato a diventare il nuovo simbolo americano, nonché *Diamante*, un'intrigante associata del sindacato criminale noto come la *Società dei Serpenti*. Nei prossimi numeri di **Capitan America e i Vendicatori** verranno poi presentati molti nuovi nemici del nostro supereroe che si aggiungeranno al già grande pantheon creato in questi quasi 30 anni di vita del suo nuovo corso editoriale: le pericolose minacce del *Power Broker*, dei *Resistenti*, dei *Cani da Guardia*, di *Sinistrorso* e *Destrorso* che cercheranno in tutti i modi di far vacillare gli ideali dell'eroe simbolo degli Stati Uniti, il solo e unico **Capitan America!**

Massimiliano Brighel

- CAPITAN AMERICA E I VENDICATORI -
mensile, 72 pagine a colori, L. 2.700

★